ANO 2 - NUMERO 20 - PREÇO R$ 4,00

D&D • GURPS • AD&D • VAMPIRO • LOBISOMEM • MAGIC

RPG BRASIL DRAGÃO

TRAMA

PROMOÇÃO!!! Ganhe livros de RPG

INVASÃO e GRIMÓRIO

O Horror que vem do Espaço... ou do Inferno!

III MUNDIAL DE MAGIC

O Grande Duelo

GENCON 96

A maior feira de RPG

BATMAN & ARANHA

Os Heróis em AD&D

SALVADOR BY NIGHT

Vampiros na Bahia

SWAT KATS

O Esquadrão Radikal em GURPS

ISSN 1413-599X

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

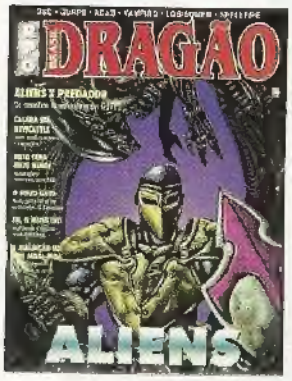
DB Nº 12

DB Nº 13

DB Nº 14

DB Nº 15

DB Nº 16



DB Nº 17

COLECIONE JÁ !

REVISTA BRASIL DRAGÃO

A PRIMEIRA... A MELHOR... E AGORA A ÚNICA !!!

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

DB Nº 18

DB Nº 19

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nº 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nº 8 a 18 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL (ref.DB)

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐
11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐

VALE XEROX

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

VALIDO ATÉ 30/08/96

VINTE DRAGÕES

Sim, é verdade. DRAGÃO BRASIL chegou à vigésima edição, indo mais longe que qualquer outra revista de RPG. Após um início modesto, é hoje a publicação RPGista mais consagrada do país. E como se não bastasse, após o estouro de ARKANUN, a Trama Editorial lança agora o suplemento GRIMÓRIO e o jogo INVASÃO, que prometem igual sucesso.

Evidente que não pretendemos ficar só nisso. Já conquistamos o Brasil: resta o mundo. Nesta edição temos cobertura internacional, com matérias sobre o III Mundial de Magic e a GenCon 96 — a mais famosa convenção de RPG do mundo.

De volta ao Brasil, comentamos sobre os lançamentos da Bienal do Livro; conversamos com os autores de ARKANUN e INVASÃO (a modéstia não me impede de dizer que sou um deles); trazemos Swat Kats, o desenho mais quente dos últimos tempos, adaptado para GURPS; Batman e o Homem-Aranha para AD&D; "Praga Verde", aventura dupla para D&D e AD&D; "Salvador by Night" para Vampiro...

...E o resto você vai conferir agora.

ÍNDICE

BARALHOS
III Mundial de Magic 6

ESPECIAL
GENCON 96 8
Magia e Metal 10

AVENTURA SOLO
A Invasão Começa 16

AD&D
Batman & Aranha 22

D&D e AD&D
Praga Verde 26

GURPS
Swat Kats 32

STORYTELLER
Salvador By Night 40

CONTOS
Sangue no Grande Rio 50

AD&D
Venha Para o Lado Negro! 56

SEÇÕES
Notícias do Bardo 4
Dicas do Mestre 15
Pergaminhos 45
RPG Eletrônico 60

Capa: CARIBÉ

TRAMA
DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

DRAGÃO BRASIL

Editor Executivo:
Marcelo Cassaro "Paladino"
Direção de Arte:
Roberto Avelino
Revisão:
Hebe Ester Lucas

Diagramação:
Alex Borba
Armando S. Pereira
Ruy Okuma
Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa
Assistentes de Produção
Evandro Nascimento
Iris Viana
Secretária Editorial:
Damaris Marcelino
Colaboradores:
Grahal, Lalo, Roberto Moraes, Dl'Follkyer, Luigi Sortudo, Marcelo Del Debbio, Darius Roos, Dawis Roos (textos); André Vallé, Evandro Tocchini Gregorio, Alex Sunder, Cristiano Rodrigo (ilustrações)
DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira
Contato:
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408
Coordenador:
José Luiz Cazarim
Assistente:
Luzia Begalli

Dragão Brasil (ISSN 1413-599X) é uma publicação mensal da **Trama Editorial Ltda.**
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impressão e acabamento: W. Roth

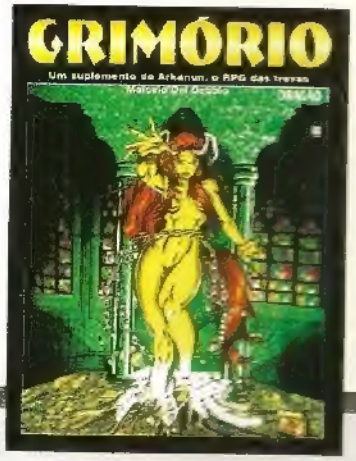
NOTÍCIAS DO BARDO

Nem só de cantoria desafinada vive o bardo Luigi Sortudo. Confira aqui os resultados de suas andanças na Bienal do Livro em Sampa.

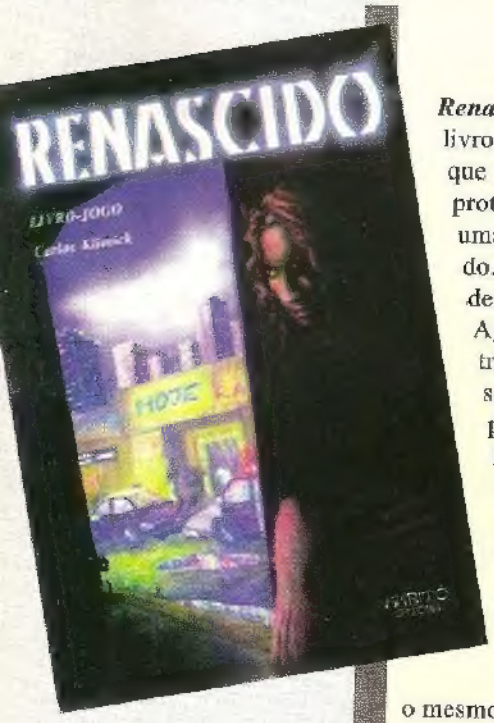
14ª Bienal Internacional do Livro

Aconteceu entre os dias 13 e 25 de agosto, no Expo Center Norte, em São Paulo, a 14ª Bienal Internacional do Livro, organizada pela Câmara Brasileira do Livro e considerada uma das cinco maiores feiras de livros do mundo (quem diria?). O RPG estava presente nos estandes da Devir, Forbidden Planet, Gibiteca Henfil, Comix e Abril Jovem, onde podiam ser encontrados os jogos já lançados e mesas para demonstrações. O único evento "do ramo" aconteceu por iniciativa da Gibiteca Henfil, que realizou a palestra "RPG e Educação", para mostrar a professores e educadores como utilizar o jogo nas escolas ou com propósitos educativos.

Além do suplemento ***Império*** e do livro-jogo ***Renascido***, as novidades mais marcantes foram **GRIMÓRIO**, o primeiro suplemento para ARKANUN, de Marcelo Del Debbio; e **INVASÃO**, o RPG de intriga extraterrestre de Marcelo Cassaro "Paladino", ambos da Trama Editorial. Pode parecer antiético e puxação de saco, mas juro que se tivesse mais lançamentos eu falaria deles! A Devir está guardando seus lançamentos, como o ***Cyberpunk 2020*** em português, para o próximo RPG SP. A Abril Jovem mostrou espaço reduzido para o RPG em seu estande, e não trouxe nenhuma novidade — nem mesmo o esperado ***A Noite do Vampiro***, aventura com CD para *Mystara*, pro-vavelmente o último produto AD&D da Abril para este ano. E a Ediouro, infelizmente, parece ter abandonado sua linha de RPG; não deverá Pintar outro suplemento de *Shadowrun* em português tão cedo, o que é realmente uma pena. Tivemos ainda a visita de um representante da Wizards of the Coast, que levantou a possibilidade de usar ilustradores brasileiros em futuras cartas de ***Magic: The Gathering***. Uau!



RENASCIDO



Renascido é a mais recente novidade em livro-jogo. Nesta aventura extremamente *dark* que marca a estréia da Akritó Editora, o protagonista é um jovem que foi morto em uma tentativa de... bem, isso ainda é segredo. O fato é que ele retorna do além e descobre que sua irmã foi seqüestrada. Agora, usando seus novos poderes das trevas, ele corre contra o relógio para salvá-la antes de ser chamado de volta para o outro mundo. Uma história de horror bem brasileira, com direito a batalhas contra traficantes, briga em baile funk e outros seres sobrenaturais.

O jogo permite que você jogue com Marcos, um personagem pronto, ou então crie seu próprio Renascido com os poderes que escolher. O autor é Carlos Klimick — sim, ele de novo, o mesmo de *Império*. Para quem cansou-se das Aventuras Fantásticas e quer algo mais pesado, ***Renascido*** é a saída.

MIRAGEM

Além de *Cyberpunk 2020*, outra novidade a ser lançada no Brasil pela Devir Livraria é ***Miragem***, a nova série de *Magic: The Gathering*. Como *Era Glacial*, pode ser usada de forma independente ou reunida às cartas já existentes, criando novas estratégias.

As cartas de ***Miragem*** vão apresentar duas novas habilidades para criaturas: *Flanking*, que impõe redutores em criaturas que a bloqueiem; e *Phasing*, que faz a criatura sumir da mesa e reaparecer a cada turno. A Devir promete a chegada de ***Miragem*** ao Brasil no início de 97.

EXÍLIO

Imagine um mundo perfeito, onde todos são felizes e têm tudo que desejam. Um mundo onde não existe doença, morte ou mesmo desconforto. Bem, como seria de se esperar, o maior problema de um mundo assim é a superpopulação: para evitar o caos é necessário "relocar" certa quantidade de habitantes para outros mundos de tempos em tempos... e adivinhe se isso não vai acontecer justamente com seu personagem! Pois é, ele será enviado para algum lugar do ***Null Cosm***, o universo do jogo ***Exile*** — talvez o mais audacioso projeto da White Wolf.

De acordo com os autores, o grande objetivo do ***Null Cosm*** é evitar que esta nova criação artística seja corrompida por razões comerciais, escapando ao controle de seus criadores e fugindo de sua concepção original. Para evitar isso a qualquer custo, todos os direitos do jogo serão transferidos da White Wolf para a ***Null Fundation***, uma fundação sem fins lucrativos que irá cuidar das coisas.

A ***Null Fundation*** está aceitando colaboradores para testar as regras de ***Exile***, criar cenários para o ***Null Cosm***, produzir ilustrações e tudo o mais. Qualquer pessoa pode colaborar e assim tornar-se membro da fundação. Quem estiver interessado pode encontrar mais detalhes no seguinte endereço eletrônico: **http://www.brothersdigital.com/0/null.html**.

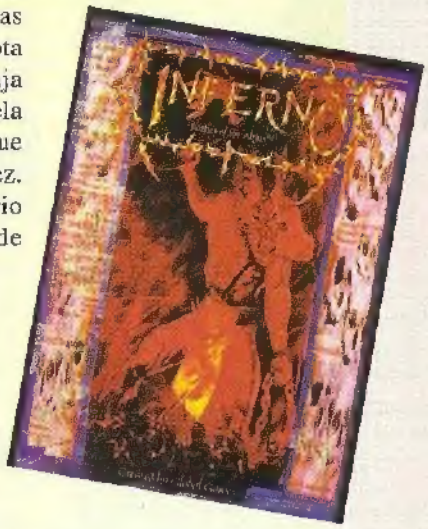
IMPÉRIO

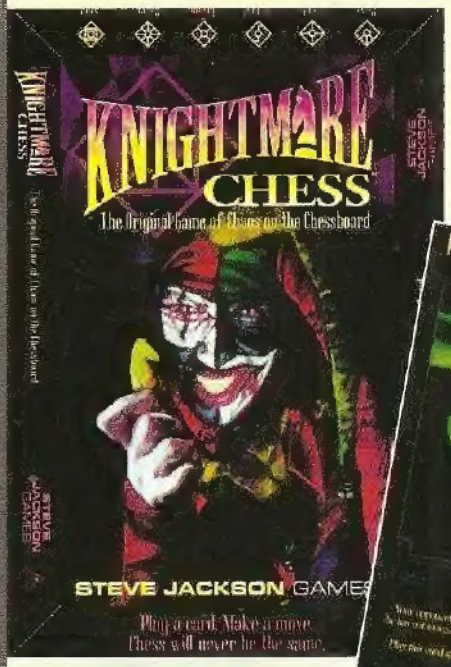
Império é o mais recente suplemento para *Tagmar*, o primeiro RPG criado no Brasil. Detalhando as terras além das montanhas do Muro e das Estepes Vítreas, o novo mundo descrito neste livro foge completamente da ambientação em estilo Tolkien do jogo básico. O autor Carlos Klimik, que também assina *O Desafio dos Bandeirantes*, é apaixonado por História e baseou-se nos costumes dos antigos fenícios para criar o Império.

Nas palavras do autor, este Império nada tem a ver com *Guerra nas Estrelas*. "Você não vai encontrar um Imperador feiticeiro tendo ao seu lado um paladino asmático", diz ele. "O Império é um lugar traiçoeiro, habitado pelos violentos anões Crimson, os monstruosos Bestiais e a raça mais cruel e sanguinária de todas — a raça humana!" Com sua nova ambientação, ***Império*** promete um sabor diferente para os jogadores de *Tagmar*.

WHAT A HELL IS "INFERNO"?

Entre os lançamentos da GenCon 96, a mais famosa feira de RPG do mundo, duas novidades em destaque: ***Inferno*** é um jogo de miniaturas baseado no Inferno de Dante, de Marco Pecota (o mesmo autor de *Legiões de Aço*), e cuja versão traduzida está chegando em breve pela Devir; e ***Knightmare Chess***, jogo de cards que usa ao mesmo tempo um tabuleiro de xadrez. Ambos foram ilustrados pelo brasileiro Rogério Vilela, que também produziu a capa de INVASÃO.



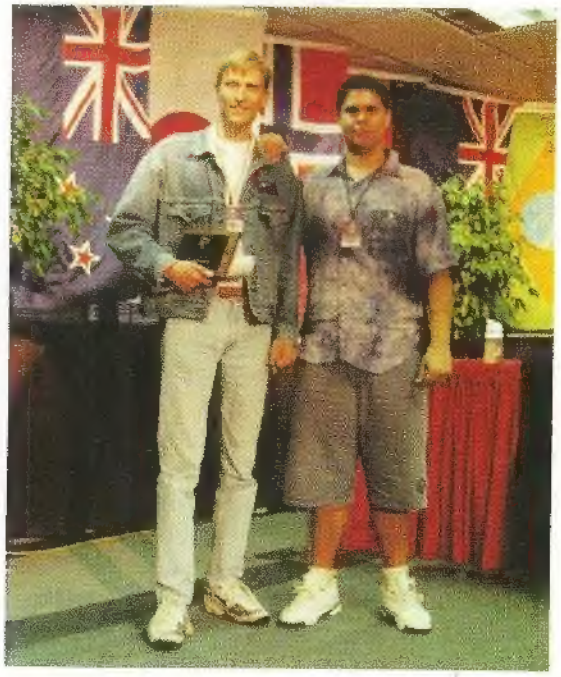


DRAGÕES NO ESPAÇO

Segurem-se em suas cadeiras, pessoal: os primeiros homens a pisar em Marte serão RPGistas! Em seus preparativos para a primeira missão tripulada para o planeta vermelho, a NASA preocupa-se com o estresse, a ansiedade e a depressão provocados por uma viagem tão longa. Os astronautas serão proibidos de se distrair com jogos competitivos, como o xadrez, que cria rivalidade e certa vez causou problemas psicológicos em cosmonautas russos, provocando o cancelamento de duas missões. Em vez disso eles devem adotar jogos cooperativos, como — adivinhem só — o RPG *Dungeons & Dragons*! Só deve ser difícil rolar os dados em gravidade zero...

III MUNDIAL DE MAGIC

ou o Dia em que um Brasileiro Bateu o Campeão Mundial



No alto, a equipe brasileira enfrenta o combinado Filipinas/ Portugal; ao lado, o campeão mundial de 95, Alexander Blumk e, mostra grande esportividade, após sua derrota nas garras do brasileiro Guilherme "Bestial"

O **Campeonato Mundial de Magic** deste ano demonstrou mais uma vez a grande vitalidade do jogo no mundo e a disposição da Wizards em procurar a forma ideal para a competição.

Este ano foram convidados os quatro melhores colocados em campeonatos nacionais reconhecidos pela DCI, os quatro finalistas de cada torneio profissional realizado desde o último campeonato mundial, os quatro finalistas do campeonato mundial de 1995 e os dez jogadores melhor colocados no ranking mundial mantido pela DCI, ainda que não tivessem sido convidados por nenhum dos critérios anteriores. O resultado disso foi a participação de equipes de trinta países, perfazendo um total de 128 jogadores.

Este foi o mais longo dos campeonatos mundiais até aqui realizados e também o primeiro a apresentar uma programação paralela: 28 torneios alternativos (*Eternal Struggle, Netrunner, The Great Dalmut...*), um concurso de trÍvia, feira de trocas, festa...

A maratona começou no dia 13 de agosto, às 19 horas, com uma reunião para discussão das regras do torneio seguida de uma festa para os participantes. Entre as mudanças mais significativas nas regras estavam o fato das cartas do *booster draft* terem sido marcadas previamente (para evitar problemas), a utilização do sistema suíço, o fato de não haver eliminação de nenhum participante até o penúltimo dia — quando foram escolhidos os oito melhores colocados para as oitavas de final —, a introdução do torneio de equipes, e prêmios em dinheiro para os primeiros colocados.

O Melhor da Equipe Brasileira

Os quatro duelistas que representaram o Brasil foram Raul Abreu de Assis, carioca; Guilherme "Bestial" Vilar Couto, carioca; Aurélio de Queiroz, mineiro; e Fabiano de Castro e Castro, outro mineiro, este último já participando do Mundial pela segunda vez.

Quarta-feira, 14 de agosto, foi o dia do torneio de *booster draft*, com *boosters* de 4ª Edição e Terras Natais. Foram seis rodadas com emparelhamento pelo sistema suíço. Este foi o melhor dia para a equipe brasileira, que chegou ao fim da competição em 7º lugar e gerou um bocado de eXpectativa para os dias seguintes. Foi também o dia em que o campeão húngaro Toszegi Szabolcs bateu em boa parte de seus adversários com um baralho bem simples, que tinha uma Mó e uma boa coleção de barreiras.

Na pontuação geral, os EUA conquistaram o primeiro lugar no torneio. O Brasil figurou em 17º entre os 28 países participantes.

Um Brasileiro "Bestial"

No segundo dia do campeonato tivemos um torneio tipo II com seis rodadas e emparelhamento pelo sistema suíço. Guilherme e Raul começaram bem; no fim da 2ª rodada, Guilherme "Bestial" era o sexto colocado no torneio tipo II, depois de derrotar Alexander Blumke (campeão mundial de 1995). Alexander viveu no Brasil no fim da década de 70, quando tinha sete anos de idade: "Meu pai trabalhava em uma empresa suíça importadora de cereais, e passou um ano morando em São Paulo. Lembro-me apenas de alguns amigos, e que São Paulo é uma cidade bastante grande."

Na terceira rodada, Bestial venceu Jakub Slemr (uma das estrelas do campeonato), e o duelo entre os dois chegou a constar na relação de partidas recomendadas ao público. Seu desempenho gerou grande eXpectativa, e o departamento que cuida das edições em português dentro da Wizards (Carol Fuentes, Matt Hayland e Joshi) começava a planejar uma festa. Mas, apesar do bom começo, Bestial terminou o torneio em 24º lugar — a melhor colocação entre os brasileiros —, o que lhe valeu um prêmio de US$ 1.850,00.

O Dia dos Americanos

Sexta-feira, 16 de agosto, foi a vez do torneio tipo I.V. Muita gente esperava uma grande vitória dos americanos. Este seria, por definição, o tipo de torneio onde eles levariam mais vantagem. Mas a coisa não foi bem assim...

Logo nas duas primeiras rodadas, o húngaro Torszegi Szabolc e o japonês Yoshiyuki Tsuruta ocuparam as duas primeiras posições. Torszegi perdeu logo em seguida, mas Tsuruta continuou vencendo e manteve-se na ponta até a quarta rodada. Perdeu a quinta e a sexta, deixando as primeiras posições. Tsuruta disse que o jogo é relativamente novo no Japão e pouca gente o conhece. Apesar de duelista há mais de dois anos, o campeão japonês disse que jogar no Mundial foi uma grande experiência, pois de outra forma ele nunca teria a oportunidade de jogar contra tantos baralhos com concepções tão diversas. Ele não tem nenhuma carta preferida, mas seus baralhos são sempre preto e vermelho.

Torneio de Equipes

No torneio por equipes foram computados os resultados de todos os jogos anteriores. Os resultados dos jogos do torneio por equipes não foram levados em conta na classificação individual dos jogadores.

Cada equipe de quatro jogadores recebeu quatro *decks* e quatro *boosters* para montar quatro baralhos, um para cada jogador. Equipes não completas, como era o caso de Portugal e Hong Kong, foram agrupadas e depois tiveram os pontos conquistados divididos. Os jogadores eram emparelhados segundo sua posição dentro da equipe — o primeiro de uma equipe duelava contra o primeiro da outra, e assim por diante.

Foram seis rodadas em sistema suíço. A equipe brasileira começou bem, empatando com o time da Dinamarca, um dos mais fortes do campeonato, em 2x2. Depois perdeu de 3x1 para a Itália, empatou em 2x2 com Filipinas/Portugal, perdeu de 3x1 para a Alemanha e novamente de 3x1 para a Espanha. Por fim, venceu a última partida contra o combinado Grécia/Hong Kong por 3x1.

O Próximo Mundial

Agora fica a expectativa para 97. O campeonato brasileiro para definir nossos representantes já está rolando. A Wizards deve divulgar a primeira relação do ranking mundial durante o mês de setembro. Vale a pena tentar a mão. Para saber sobre os torneios oficiais programados, procure a Associação Brasileira de Duelistas no telefone (011) 242-8524.

DOUGLAS QUINTA REIS

O CAMPEÃO E SUA CARTA

Tom Champheng, da equipe Austrália/Nova Zelândia, tornou-se o novo Campeão Mundial de *Magic* após vencer o norte-americano Mark Justice na grande final.

Tom recebeu como prêmio US$ 24.000,00 e uma carta de *Magic* única no mundo, feita especialmente para ele. Chama-se **World Champion 96**, é de borda dourada e invoca uma criatura. O custo de invocação é de cinco manas, um de cada cor. A carta tem dois efeitos, ambos com custo zero: o primeiro diz que se o jogador estiver usando o deck onde a carta se encontra, ele poderá a qualquer momento pesquisar seu grimório, encontrar a carta e colocá-la em sua mão; o segundo diz que a criatura tem Poder e Resistência iguais ao número de pontos de vida do oponente-alvo. Modesta, né?

Quando perguntado se removeria a carta de dentro do troféu, uma estrutura de acrílico com mais ou menos 30cm, Tom disse que a manteria em seu lugar. "Nunca suei tanto", disse ele. "Quando cheguei aos EUA, acreditava que tinha um bom deck e achei que poderia ficar entre os 32 primeiros; tornar-me campeão foi uma surpresa." Segundo Tom, o segredo para vencer pelo menos 50% das partidas é ter uma boa Reserva (*Sideboard*).

A Colocação dos Brasileiros

24º) Guilherme "Bestial" Vilar Couto

70º) Fabiano de Castro e Castro

98º) Raul Abreu de Assis

110º) Aurélio de Queiroz

ESPECIAL

GENCON 96

Como rolou uma das maiores convenções de RPG do mundo

Entre os dias 8 e 11 de agosto, a cidade norte-americana de Milwaukee transformou-se no centro mundial do RPG. Cerca de 30.000 pessoas circularam pela convenção, a maior do gênero no hemisfério oeste. É a **GenCon**, assim chamada porque teve início em Lake Geneva, local onde se baseia a TSR.

Nas ruas próximas ao evento já era possível notar a diferença em relação ao resto da cidade: não foi difícil encontrar klingons comendo no McDonald's, bárbaros com mochilas escolares nas costas, e um eventual Fox Mulder com sobretudo e tênis Nike!

Tinha até RPG!

A convenção era composta por uma infinidade de estandes, onde se vendia de tudo: espadas medievais, fantasias, livros, HQs, CDs e até RPGs. O evento também serviu para lançar novos jogos, como o jogo de miniaturas ***Inferno*** — do mesmo autor de *Legions of Steel, Legiões de Aço*; ***Knigthmare Chess***, novo jogo de cards da Steve Jackson Games, em que você joga juntamente com um tabuleiro de xadrez; um jogo de cartas colecionáveis de *Arquivo X*, entre

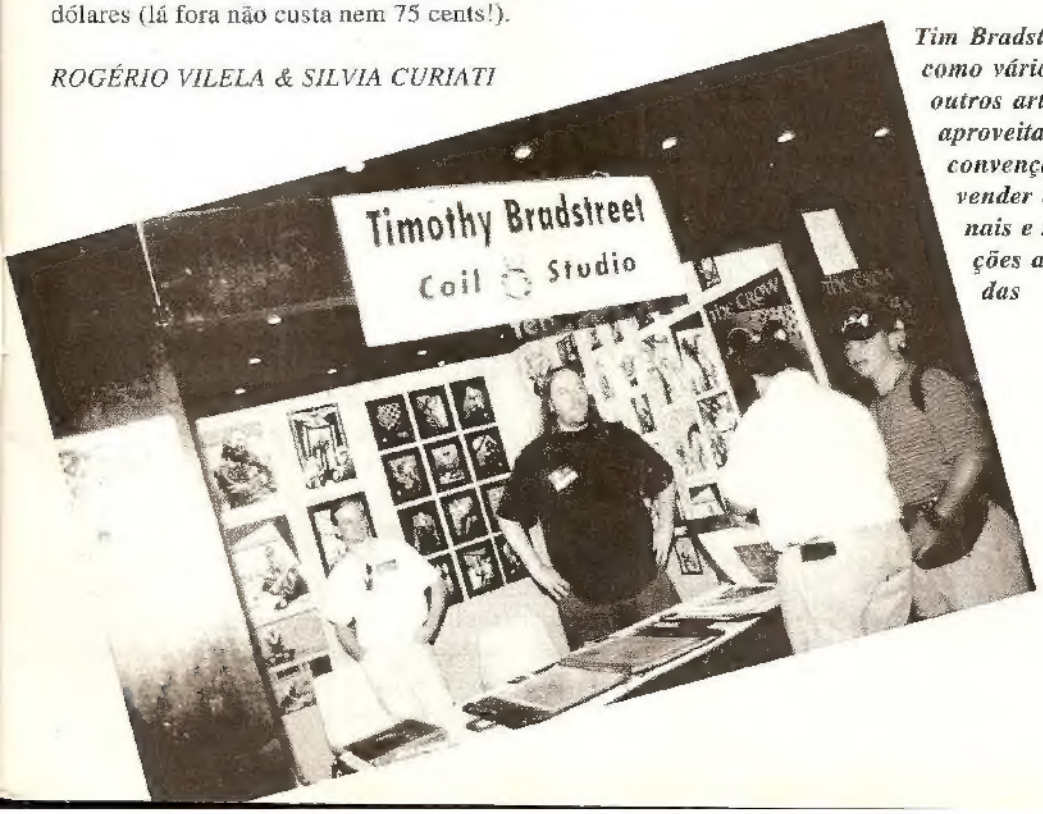
outros exemplos.
Milhares de jogadores comparecem à GenCon para rolar aventuras. As novidades deste ano foram um salão reservado para jogos durante a madrugada — porque RPGista fanático, quando vai à GenCon, não pára de jogar nem para dormir ou tomar banho; e um local exclusivo para sessões de autógrafos, que aconteciam entre 11hs. e 18hs. As regras: as sessões deveriam durar no máximo cinqüenta minutos, e aqueles que perseguiam autógrafos deveriam retirar tíquetes uma hora antes. Apenas 100 tíquetes eram distribuídos, cada um dando direito a um item autografado (é organização demais...).

Astros Convidados

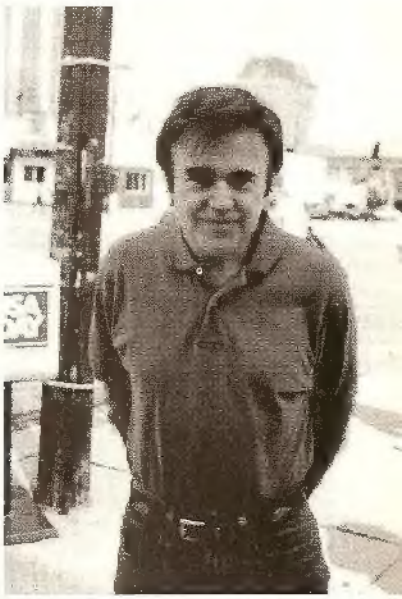
O dia 10, sábado, teve ênfase em ficção científica. Entre as estrelas convidadas estavam George Wang, de *Jornada nas Estrelas - Voyager*; e Walter Koenig, o Chekov da série clássica.
Para quem é desenhista ou fã de arte fantástica, houve motivos de sobra para delirar: além de uma exposição com dezenas de originais dos principais ilustradores de RPG, foi realizado um seminário com artistas da TSR. Jeff Easley, Paul Jaquais, Fred Fields, Alan Pollack, Robh Ruppel, Dana Knutson e Tony Szudio discutiram o processo de produção de seus trabalhos, desde a idéia original até a pesquisa e execução. Algumas dessas etapas foram gravadas previamente e exibidas em vídeo. Claro que não faltou também a sessão de perguntas e respostas.
Aviso a quem pretende ir à convenção no próximo ano: vá preparando o bolso, pois, além dos jogos que você certamente irá comprar, a GenCon é um dos poucos lugares nos EUA onde pode-se comprar um copo de refrigerante por três dólares (lá fora não custa nem 75 cents!).

ROGÉRIO VILELA & SILVIA CURIATI

Os estandes dos cards de Arquivo X (acima) e da Steve Jackson Games (abaixo)



Tim Bradstreet, como vários outros artistas, aproveita a convenção para vender originais e reproduções assinadas

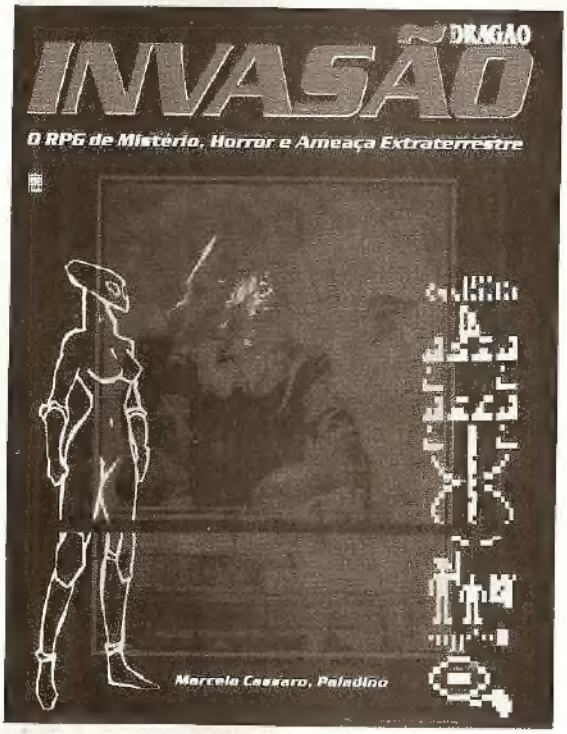


Um flagrante de Walter Koenig (ou melhor, Chekov) apanhado nas ruas de Milwaukee sem seu tricorder!

ESPECIAL

MAGIA E METAL

Já estão nas livrarias os livros GRIMÓRIO, primeiro suplemento para ARKANUN, e INVASÃO, o RPG baseado no romance Espada da Galáxia. Para falar sobre estas duas novidades um bate-papo com seus autores — os "Marcelos" Cassaro e Del Debbio



Para quem ainda não conhece, fale um pouco sobre ARKANUN. Como ele é? O que tem de diferente de outros RPGs de fantasia medieval?

Del Debbio: ARKANUN é o primeiro RPG brasileiro de terror, e um dos poucos do mundo a lidar com anjos e demônios. Um jogo em que os personagens muitas vezes precisam resolver problemas com inteligência, raciocínio e RolePlay, e não através da força bruta — mesmo porque o sistema de combate é muito realista. Um ou dois golpes de espada podem matar seu personagem, exatamente como na vida real.

O jogo se passa na Terra, durante a Idade das Trevas, no período que se estende de 1100 a 1400 d.C. Neste tempo de escuridão, qualquer acontecimento estranho era visto por todos com medo e pavor. Magos eram caçados e exterminados, famílias inteiras queimavam em fogueiras, e viajantes não se aventuravam nas escuras florestas que cercavam as vilas, temendo as criaturas sobrenaturais das lendas. A ambientação foi baseada em livros de história medieval e lendas verdadeiras, com um toque místico que lembra séries como *Sandman* e *Vertigo*. O clima de uma sessão de ARKANUN lembra muito o filme *O Nome da Rosa*.

Como é o cenário de INVASÃO? É parecido com Arquivo X? Ou com O Dia da Independência?

Cassaro: Um meio-termo entre esses dois, acho. No primeiro, os extraterrestres mal são vistos, e chegamos até a duvidar de sua existência; no segundo, eles já chegam escurecendo os céus e detonando tudo. Em INVASÃO, temos um pouco de cada.

Duas raças extraterrestres estão na Terra, lutando entre si em uma guerra secreta, longe dos olhos do público. Uma delas são os metalianos, espécie de homens-inseto metálicos com fortes instintos sociais, impelidos a destruir qualquer coisa que seja uma ameaça a seu império distante — o que inclui a Terra, para os membros mais paranóicos da espécie.

A outra raça são os traktorianos. Capazes de ocupar corpos de outras criaturas, eles fingem ser pessoas da Terra e vivem infiltrados entre nós, geralmente em posições de comando.

Secretamente, estão fazendo a tecnologia terrestre avançar mais rápido. São náufragos, e tentam recuperar contato com seu planeta para informar sobre a existência deste precioso "banco de corpos". Para isso, contudo, precisam sobreviver à perseguição dos metalianos.

Em INVASÃO os personagens jogadores são

humanos comuns, sem quaisquer poderes especiais. Eles levam uma vida normal até que, de alguma forma, entram em contato com a verdade sobre os extraterrestres — e isso vai acabar com seu sossego.

Em menos de um ano, desde o seu lançamento, em novembro de 95, ARKANUN conquistou a posição de segundo RPG brasileiro mais jogado. A que se deve esse sucesso? Você está satisfeito com o resultado?

Del Debbio: Para falar a verdade, foi uma surpresa. Quando idealizei ARKANUN estava pensando em escrever um RPG mais adulto, para jogadores interessados mais no *RolePlay* do que em *hack-n-slash* (pancadaria). Imagine minha surpresa ao constatar que ARKANUN estava vendendo tanto quanto pesos pesados como *Vampiro* ou AD&D. Isso me deixou muito contente também, pois significa que os RPGistas brasileiros estão mais maduros e exigentes. Imagino que um dos principais fatores do sucesso de ARKANUN foi o preço. Como jogador de RPG há quase uma década, desde quando não haviam livros de RPG no Brasil e os importados eram muito caros, sei como é duro gastar trinta ou quarenta reais com um livro de RPG, principalmente para um jogador iniciante — que nem sabe se vai gostar do jogo.

Cassaro: Verdade. Sabemos que grande parte dos RPGistas são estudantes sem renda própria. Por isso fizemos um grande esforço para colocar os jogos na menor quantidade de páginas possível, sem sacrificar a qualidade. De que adianta um livrão de trezentas páginas, com capa dura e papel especial, se ninguém puder comprar? O AD&D abrilhano não anda conseguindo o desempenho esperado em vendas justamente por esse motivo, e não tínhamos a intenção de cair na mesma armadilha. Hoje podemos dizer com orgulho que, exceto por alguns títulos de humor, ARKANUN e INVASÃO são os RPGs mais baratos do Brasil.

***INVASÃO* e *GURPS Espada da Galáxia* serão iguais?**

Cassaro: Não. A saga de *Espada da Galáxia* tem duas fases distintas.

A primeira ocorre após os primeiros contatos da Terra com os extraterrestres. Um traktoriano infiltrado no alto comando do Departamento de Defesa dos EUA conseguiu enviar uma mensagem de rádio para seu povo, em 1986. Ondas de rádio viajam à velocidade da luz, e seu planeta fica a vinte-anos luz da Terra. A mensagem, portanto, atingirá seu destino em 2006 — e quando isso acontecer nosso mundo será descoberto e atacado por uma civilização de tecnologia muito superior. Até lá, os traktorianos infiltrados tentam ocultar sua presença e caçam aqueles que sabem de sua existência. Este é o período mostrado em INVASÃO.

GURPS EdG, por outro lado, terá como foco a guerra interplanetária que explode entre as três raças — terrestres, metalianos e traktorianos — após 2006, com a chegada da mensagem. Será quase um suplemento de *GURPS Space*, livro que a Devir Livraria pretende lançar imediatamente antes de *EdG*. Até agora, apenas na versão GURPS será possível usar extraterrestres como personagens jogadores.

E toda essa polêmica sobre anjos e demônios? ARKANUN é repleto disso.

Cassaro: Eu avisei para chamar de Baatezu e

Tana'ri, não foi?

Del Debbio: Nao há nada de errado em utilizar anjos e demônios em RPG, assim como em contos ou romances. São coisas que fazem parte de nossa cultura - principalmente durante a Idade Média, quando a ignorância e o medo das pessoas em relação ao mundo desconhecido era uma constante em todas as vilas da Europa.

Nos EUA houve uma granda caçada aos jogadores de RPG, acusados de praticarem satanismo e outras coisas horríveis. Aos olhos da Igreja, um grupo de jovens fechados em um quarto e pedindo poderes mágicos a deuses estranhos (como fazem os clérigos de AD&D) era algo blasfemo. Os autores de RPG evitaram tocar no assunto por quase uma década, e são cautelosos ainda nos dias de hoje: os demônios viraram "seres extraplanares", entre outras coisas.

O que o suplemento GRIMÓRIO traz para os jogadores de ARKANUN?

Del Debbio: GRIMÓRIO apresenta mais de uma centena de novos rituais, baseados em rituais e magias de verdade, encontradas em livros de ocultismo como *Book of Ebon Bindings* e o *Necronomicon*. Além disso, traz também descrições das seis escolas de Alquimia mais conhecidas, regras para criar magos demonologistas, novas armas para os guerreiros e uma lista de livros de ocultismo que podem ser utilizados pelos investigadores no jogo (não na vida real).

Cassaro: Atenção, crianças, não realizem os rituais sem a autorização de um mago adulto!

Como é o sistema de regras de INVASÃO?

Cassaro: Decidi usar em INVASAO o mesmo sistema básico de ARKANUN, por razões bem práticas. Primeiro, porque é um bom sistema. Segundo, porque quem já conhece um jogo será capaz de entender mais facilmente o outro.

O sucesso de *Vampiro* e da linha *Storyteller* prova que um cenário mais rico é muito mais importante que o sistema de regras. Costumo pensar nas regras como um mal necessário — quanto menos, melhor. O jogador quer entrar no clima e se divertir, não perder seu tempo decorando fórmulas e consultando tabelas. Por isso usei as regras de ARKANUN, além do fato de que gosto delas, prefiro não obrigar o jogador a aprender todo um novo sistema apenas para jogar INVASÃO. Se outros RPGs forem lançados pela Trama, vamos tentar fazer com que todos sigam o mesmo esquema.

Então ARKANUN e INVASÃO são compatíveis? Como Vampiro e Lobisomem?

Cassaro: Eu não diria assim. As regras são as mesmas, é verdade, mas não os cenários; ARKANUN usa a mística Idade das Trevas medieval, e INVASÃO ocorre no mundo *hi-tech* de hoje, sem magia. Nada impede, contudo, que personagens, poderes e criaturas de um jogo sejam usados no outro. Em *Arquivo X*, por exemplo, temos fenômenos místicos tanto quanto extraterrestres, mutantes, doenças e demais ameaças "científicas".

E quais os planos para o futuro?

Cassaro: Eu, no momento, estou atolado até o pescoço com a DRAGÃO BRASIL e GURPS EdG. Vou esperar para ver como será a aceitação de INVASÃO antes de pensar em suplementos. Não espero muita coisa, mas posso estar errado - afinal, o despretensioso DEFENSORES DE TÓQUIO é hoje o primeiro colocado entre os RPGs brasileiros. Talvez INVASÃO reserve uma nova surpresa.

Del Debbio: Eu estou coordenando o projeto de Live-Action nacional *Brazil by Night* pela Camarilla, e escrevendo alguns contos para a Chaosium (editora do RPG Call of Cthulhu), o que já me toma bastante tempo. Mesmo assim, espero estar lançando o suplemento sobre a guerra entre o Céu e o Inferno para ARKANUN, até o final deste ano.

OVERPOWER

Heróis poderosos demais estragam as aventuras? Nem sempre...

Overpower foi o interessante termo que encontrei na carta do leitor Umberto L. Titânia, de São Paulo - SP. Entre outras coisas, além de comentar sobre o Cavaleiro Jedi e Nanometal (ambos publicados em DB #14), a carta tratava de um assunto importante: os jogadores que sobrecarregam seus personagens de poder. Eis alguns trechos de sua carta, extensa demais para ser publicada na íntegra:

"Há um tipo de jogador, muito comum, aliás, que costumo chamar de *Overpower*. Infelizmente já conheci muitos desses, como jogador e como Mestre. Tudo o que ele busca na criação e 'interpretação' de seu personagem é tirar o máximo proveito das regras para que ele se torne o centro do universo. Esse jogador não está interessado na história que seu personagem estaria vivendo, nem na interpretação dos outros personagens ou do Mestre, nas dicas e pistas espalhadas pela história, ou nos conflitos entre PCs e NPCs, subjacentes nas várias cenas pelas quais passa como se fosse um furacão. Seus personagens são sempre excessivamente musculosos, lindos, 'inteligentes' e OCOS, sem nenhum conflito de consciência, com histórias que são colagens malfeitas de outros personagens supostamente heróicos.

"Esses jogadores egocêntricos passam o jogo acariciando os dados, ansiosos por poder deslumbrar os demais com suas vantagens e bônus fantásticos, e não estão nem aí para o trabalho que o Mestre teve para bolar uma trama cheia de idas e vindas. Invariavelmente ele perde o fio da meada e acaba fazendo trapalhadas que trazem danos para ele e seus companheiros."

É verdade, existem os tais jogadores *Overpower* — também conhecidos como *Big Bill*, entre outros apelidos. Eles exploram ao máximo os regulamentos e sobrecarregam seus personagens, têm uma forma bem diferente de ver o RPG. É a eterna divisão entre aqueles que preferem o *RolePlay*, a riqueza da interpretação, e aqueles que gostam muito mais de embrenhar-se nas selvas de regras.

Qual a razão da intolerância contra os jogadores *Overpower*? É que muitos costumam pensar neles como "novatos que ainda não aprenderam a jogar direito". Uma teoria válida na maioria dos casos, não se pode negar, muitos RPGistas começa como *Overpower* e só mais tarde descobrem o prazer da interpretação, colocando as regras um pouco de lado e passando a apreciar mais o *RolePlay*. Pode ser considerado uma evolução, o abandono do matar-pilhar-destruir, como já expliquei em alguma outra edição.

Mas nada existe de errado em trilhar o caminho do jogador *Overpower*. Ele pensa no RPG como um quebra cabeça, enxerga a construção do personagem como um desafio estratégico. Não está nem um pouco preocupado em "conteúdo emocional" ou "conflitos de consciência". Só tenta criar heróis tão poderosos quanto possível dentro do limite imposto pelas regras — diversão estimulante, devemos reconhecer. É de se esperar que no final do processo o jogador fique lambendo a cria, orgulhoso de sua obra, e ansioso para provar seu valor dentro do jogo.

E eu pergunto, o que tem de criminoso nisso? O que impede alguém de detestar personagens literários ou teatrais e apenas divertir-se com os tais heróis musculosos, bonitos e até ocos?

COMO ÁGUA E ÓLEO

O único problema, apontado por Umberto em sua carta, é quando esses jogadores radicalmente diferentes se misturam. Isso sim, dá uma confusão dos diabos! Chega o jogador *Overpower* com sua Abominação de 5ª geração, portando metralhadora e lança-granadas, e esculhamba a cuidadosa crônica do Narrador que gosta de *RolePlay*. Ou então vem o jogador com seu diplomata elfo, ansioso por um duelo de lógica e ética com o supostamente inteligente mago maligno do Mestre *Overpower*... e é transformado em pudim de ameixa antes de proferir um argumento.

Essa mistura simplesmente não funciona. Evite a mistura, e evitamos os problemas. Ideal mesmo para um jogador é ser ambos, aprender a jogar bem aventuras tipo *Overpower* e tipo *RolePlay* — não pode existir RPGista mais completo.

Quando não é possível evitar a mistura, tudo vai depender da habilidade do Mestre: ele deve equilibrar aquilo que acha certo e o que os jogadores querem.

Um Mestre não precisa tolerar jogadores *Overpower* atrapalhando sua história. Existe um freio capaz de detê-los, e chama se "não". Se um "advogado de regras" invocar de algum livro ou revista um regulamento qualquer, capaz de dar a seu personagem um poder abismal, apenas proíba. Se achar que coisas como a Força e o Nanometal são inadequadas à sua aventura, proíba. E se o jogador pedir para participar da aventura com um Guerreiro/Mago/Ladrão de 27º Nível, que tem todos os atributos em 18 (exceto Carisma, que é 17), simplesmente diga não.

Por outro lado, Mestre *RolePlay*, cuidado com o abuso de poder! Você pode até tentar ensinar seu estilo ao grupo, mas sem tirania. Se os jogadores querem ser heróis e você impõe uma aventura difícil que faz todos entrarem pelo cano, só vai conseguir aborrecê-los — e, portanto, fracassar como Mestre. Lembre-se, você não é apenas um deus moldando um mundo de aventuras; é um roteirista criando uma história para agradar um público. Esse público são os jogadores. De que adiantará sua soberbamente planejada aventura, se ninguém gostar dela?

É preciso dar fim ao preconceito. Nada mais tolo que acusar alguém de "jogar mal" ou "jogar errado" por ser *Overpower*. Não há métodos certos ou errados, melhores ou piores. Só estilos diferentes. Escolha o seu, e deixe os outros em paz.

PALADINO

Prepare-se, terráqueo!

Esta aventura-solo irá levá-lo para o mundo de INVASÃO, o novo RPG de horror alienígena. Atreve-se a perseguir segredos que ninguém na Terra está preparado para conhecer? Então siga as instruções e... não, nem adianta desejar boa sorte. Você já está condenado. Estamos todos condenados!

Mesmo assim, comece lendo o trecho 1.

1 Wagner J. Monte é seu nome. Você é um detetive particular. Não, não... pode ir esquecendo aquela imagem batida do sujeito de chapéu e capa de chuva, cochilando na poltrona com os pés sobre a mesa, pouco antes de ver a silhueta de uma loura escultural pelo vidro da porta — vidro onde, obviamente, podem ser vistas as letras EYE ETAVIRP. Sem essa de Dick Trace, Spirit e outros detetives de gibi. Investigadores atuais não vivem mais na década de cinqüenta, não senhor. Hoje usam escutas eletrônicas, câmeras de vídeo e Internet, muito mais do que disfarces e armas. Na verdade, em cinco anos de profissão, você nunca chegou a usar sua pistola. Exceto para quebrar nozes.

Cinco anos... é difícil acreditar que fez tão pouco em tanto tempo. Cinco anos fotografando esposas infiéis com seus amantes, localizando adolescentes que fogem de casa, ou encontrando atrás do armário do diretor de empresa o documento importante que havia "sido roubado". Deve confessar, esperava um pouco mais de emoção neste ramo.

Toca o telefone. Você boceja de tédio quando recebe aquele que deve ser o milésimo pedido para encontrar uma pessoa desaparecida. Apenas surpreende-se um pouco após desligar, quando investiga um pouco no computador e descobre quem é seu contratador: Gabriel Patriarca, reitor da Universidade de São Paulo.

— Fico satisfeito que tenha atendido meu chamado – diz o reitor, apertando sua mão. Sujeito estranho, bem distante do estereótipo do reitor de universidade. Cinqüentão, com roupas esporte e penteado esquisito. Hálito horrível, você nota mesmo à distância. E come como um garoto de oito anos, a julgar pelas numerosas embalagens de chocolate, doces e salgadinhos de milho na cesta de lixo.

— Vim tão depressa quanto pude, senhor Gabriel — você mente, sentando-me na poltrona que ele indica com um gesto. — Sabe, geralmente os pais dos alunos me procuram, não os professores. Uma vez que seus pais são falecidos, você divorciou-se recentemente e nunca teve filhos, não creio que pretenda pedir me para procurar um parente.

Você sabe que parece estar se exibindo, mas impressionar um pouco o cliente faz parte do negócio. Ele mostra certo espanto, mas não ofende sua competência perguntando como conseguiu tais informações.

- Está quase correto em suas conjecturas, mas não se trata do desaparecimento de um aluno – ele diz, entregando-lhe uma foto. – Esta é a professora Melissa, a mais brilhante paleontóloga do país.

Você vê a mulher da foto. Loura, esbelta, do tipo que entra pela porta dos detetives da TV. Lindíssima. Linda até demais. Mulheres assim nunca tornam-se cientistas, exceto em filmes. Na vida real elas são modelos, atrizes, cantoras ou coisa assim.

Após deixá-lo desconfiado, o reitor prossegue:

— No últimos meses Melissa esteve empenhada em um projeto particularmente exaustivo. Não sei se compreende, mas ela sempre foi apaixonada pelo trabalho. Tirava férias apenas quando forçada. Desta vez, contudo, temo que o excesso de trabalho a tenha abalado demais. De um momento para outro, Melissa tornou-se psicótica e, bem... ela desapareceu.

O homem baixa a cabeça, bem abatido. Uma razão para achar que a tal Melissa era, para ele, mais do que uma "brilhante paleontóloga"? Bem provável.

Você pede ao reitor uma cópia da ficha de Melissa, lê rapidamente e faz algumas perguntas rotineiras. Depois resolve que é hora das questões incômodas de praxe. Vá para **35**.

2 Se ainda não examinou o apartamento de Melissa e quer fazê-lo agora, vá para **33**. Se ainda não fuçou na Internet, no computador do escritório, e quer fazê-lo agora, vá para **25**. Se ainda não falou com os alunos de Melissa no campus e quer fazê-lo agora, vá para **27**. E, se sabe qual é o número do depósito onde está guardado o fóssil, vá para ele.

3 Mesmo sabendo que é loucura, você se deixa tomar pelo desespero e salta através da vidraça. A queda poderia ser mortal, mas uma sorte incrível faz com que seu corpo caia sobre o estreito jardim frontal

do prédio, sem sofrer maiores danos. Ainda apavorado, demais até para sentir alívio por sobreviver à queda, você corre para o carro e enfia o pé. Logo está correndo feito louco pelas ruas paulistanas. Vá para **24**

4 "Fique calma, tudo vai ficar bem. O reitor Gabriel contratou-me para encontrá-la."

À pronúncia do nome do reitor, você percebe que cometeu um grande erro. O horror que toma posse do rosto da mulher não pode ser descrito.

— Eu sabia! — ela grita, raivosa, sacando uma arma. O maldito está disposto a tudo para pegar-me. Aquele ser medonho, que veio no artefato e possuiu Gabriel. Mas ele não vai me agarrar!

— Ei, abaixe isso! Eu não .

A tentativa de dar explicações é tardia. Enlouquecida, a professora dispara repetidas vezes contra seu peito e cabeça. Seu corpo é encontrado no parque no dia seguinte, e a polícia pensa tratar-se de apenas mais uma vítima da criminalidade paulistana...

5 Você abandona o campus e dirige até o escritório. Encontra um único recado na secretária eletrônica.

Abandone o caso — diz a voz cavernosa que está na fita. — *Esqueça a instrutora Melissa. Esqueça o reitor Gabriel. Você estará bem melhor se ficar longe disso tudo. Não faz idéia do que realmente está acontecendo.*

Uma ligação anônima? Bem, seja o que for, tentou isso com o cara errado. Você está eletronicamente preparado para esse tipo de coisa. Ou, pelo menos, pensava estar preparado: o localizador automático de chamadas não funcionou. Esquisito, pois este novo modelo de alta frequência consegue localizar um telefonema antes mesmo que se diga "alô".

Você se concentra na análise da fita, e descobre que não está lidando com amadores. A voz parece grotesca, sobrenatural — disfarçada eletronicamente, óbvio. Não há sinais de ruídos de fundo, como carros, aviões ou mesmo uma TV.

Quem poderia interessar-se pelo abandono do caso? Melissa estaria em perigo? Seria essa a razão de seu nervosismo, pouco antes do desaparecimento? E seria a voz de suposto perseguidor ao telefone, tentando tirar você do caminho?

Se você acha que as coisas estão ficando interessantes e quer prosseguir, vá para **19**. Se não quer continuar de jeito nenhum, vá para **38**.

6 "Incomoda-se se eu fizer perguntas a alguns alunos?" Você pergunta ao reitor.— Lamento muito, mas não posso autorizar isso — ele diz, resoluto. — É contra as normas do campus. Os alunos não devem ser perturbados.

Muito conveniente para evitar contradições em sua história, você pensa. Sua intenção era justamente confirmar as respostas do reitor com alguns alunos. Seria um erro teorizar com um único testemunho.

Se deseja fazer mais perguntas, vá para **35**. Se quer encerrar a conversa e começar a investigar, vá para **11**. Se acha suspeita a atitude do reitor e quer desistir do caso, vá para **37**

7 Pulando a cerca, você pousa no meio da folhagem. Está muito escuro. Enquanto espera que seus olhos acostumem-se à pouca luz que chega da avenida, o som de soluços chega de uma moita próxima.

— Professora Melissa? — você pergunta, afastando a folhagem.

Sim, é ela. O cabelo louro e cacheado que você viu na foto é inconfundível. Ela é mesmo linda, mais do que você achou possível para uma paleontóloga. Está trêmula, praticamente à beira de um colapso nervoso.

— E-eu não aguento mais...— ela chora. — Nao posso mais viver

fugindo assim... Vendo fantasmas .. Suspeitando de todos... Se você é um deles, acabe logo com isso...

O que você diz?

"Fique calma, tudo vai ficar bem. O reitor Gabriel contratou-me para encontrá-la." Vá para **4**

"Entendo. Os fantasmas estão atrás de mim também." Vá para **18**.

"Acabe com a choradeira! Explique por que fugiu!" Vá para **34**.

8 "Esta é uma péssima maneira de começar. Que tal dizer-me a verdade?" Você diz.

Saber detectar mentiras é vital em sua profissão, e o súbito tremor nervoso nas mãos do reitor Gabriel confirma suas suspeitas. Agora é evidente que ele esconde algo. E esconder informações não é comum a quem deseja o retorno de alguém desaparecido: normalmente essas pessoas colaboram mais, dizem tudo o que sabem.

— N não sei do que está falando — balbucia Gabriel. - Tudo o que lhe disse até agora é verdadeiro. Quero que encontre Melissa. Você aceita o caso, ou não?

Se deseja fazer outras perguntas, vá para **35**. Se quer aceitar o caso e começar a investigar, vá para **11**. Se acha suspeita a atitude do reitor e quer cair fora, vá para **37**.

9 "Vou ajudá-la. Fique onde está." você diz, voando para o estacionamento. Não acredita que seja um trote ou armadilha, não depois das coisas que ela disse. É a professora Melissa, com certeza.

Em minutos você encontra o telefone de onde Melissa fez a chamada, bem diante do Trianon. Não há ninguém por perto. *Se a professora está tão assustada quanto parecia,* você pensa, *pode estar escondida no parque.*

Ainda há tempo de voltar atrás. Se quiser entrar no parque e procurar por Melissa, vá para **7**. Se quer seguir com o plano original e invadir o campus, vá para **20**.

10 "Se matar me, nunca encontrará Melissa!", você diz, tentando conseguir algum trunfo, mas Gabriel apenas gargalha:

— Ora, seu tolo, Melissa já está em meu poder. Consegui localizá-la depois que ela ligou para seu escritório. E, sem você por perto, a captura dela foi simples. Está drogada em minha sala na reitoria, neste instante. Vá para **12**.

11 "Muito bem, eu aceito o caso. Agora, vou investigar".

Você e o reitor apertam as mãos (ele parece apreciar muito esse tipo de coisa). Deixando a reitoria, você caminha até o estacionamento a passos lentos, enquanto as idéias tomam forma em sua mente. É preciso definir alguns métodos de investigação.

Se quiser procurar pelos alunos da professora Melissa, aqui no campus, vá para **27**. Se prefere examinar sua casa (cujo endereço você viu na ficha do reitor), vá para **33**. Se quer voltar ao escritório e procurar alguma pista na Internet, vá para **5**.

12 "Lamento, senhor Wagner, mas não sou um vilão de história em quadrinhos. Não vou revelar meus planos antes de matá-lo. Mesmo porque, se algo sair errado, minha própria espécie sofrerá as conseqüências. Você morrerá sem nada saber além do que já sabe.

Sua... própria espécie? Você pensa.

O reitor faz pontaria e pressiona o gatilho enquanto você diz adeus a seus miolos. Antes do disparo, contudo, algo espantoso acontece: uma força invisível arranca o homem da porta e o arremessa a metros de distância, fazendo com que se arrebente contra a parede do corredor. Ele está morto antes mesmo de chegar ao chão.

Você sai do depósito e olha para os lados. Não vê ninguém que poderia ter feito isso. Ou vê? Algo está estranho no corredor, alguma coisa parece mover-se... como um fantasma.

Ele matou o reitor.

A coisa chega mais perto, abaixa-se junto ao cadáver e segura sua cabeça. Mãos transparentes abrem seu crânio como uma noz, expondo o cérebro — não um cérebro humano, mas algo feito de carne verde e pulsante. O fantasma remove a coisa cerebral da cabeça partida e a esmaga, até que nada reste além de cremosidade viscosa.

A instrutora de biologia antiga encontra-se prisioneira no outro edifício — diz ele com voz metalizada, referindo-se ao prédio da reitoria. — *Tire-a de lá.*

O que você responde?

"Primeiro diga quem é você e o que aconteceu aqui." Vá para **23**.

"Agora mesmo", você diz, retirando-se. Vá para **14**.

13 "Melissa estava nervosa com alguém ou alguma coisa em particular? Ela tinha inimigos?" Você pergunta.

Ora... claro que não — diz o reitor, com assombro. — Ela era muito querida. Incapaz de fazer mal a alguém. Não, meu caro, não posso crer que qualquer pessoa tenha algum motivo para magoá-la.

Impressão, ou a pergunta deixou o reitor muito mais nervoso do que devera?

Se deseja fazer mais perguntas, vá para **35**. Se quer encerrar a conversa e começar a investigar, vá para **11**. Se quer desistir do caso, vá para **37**.

14 Vá para **40**

15 "Quem é você? O que quer comigo?" você pergunta, aflito.

O fantasma invisível não dá atenção às perguntas. Algo agarra sua garganta, e você entende que é uma mão. Ou ao menos parece uma mão, embora esmague seu pescoço com a força de um macaco hidráulico.

Uma imagem fica gravada em seu íntimo pouco antes que você seja envolvido pela escuridão: a transparência do fantasma se vai, substituída por um brilho prateado. Um rosto metálico com olhos vermelhos de rubi forma-se diante de seus olhos, enquanto você morre...

16 Você sabe onde está guardado o fóssil da Amazônia. As investigações estão paralisadas, e a tal ossada de gliptosei-lá-o-quê parece ser a única pista. Poderia pedir ao reitor para examiná-la, mas sua atitude suspeita deixa claro que ele está envolvido — e, se existe mesmo ligação entre o fóssil e o desaparecimento da professora, o homem dificilmente vai colaborar. Entendendo que uma visita noturna ao campus é a melhor solução, você aguarda pelo anoitecer.

Enquanto espera em seu escritório, o telefone toca. Agarrando o fone e lançando um olhar ao relógio de parede, você acha que é muito tarde para ser um cliente.

— Wagner J. Monte, investigador particular.

— S-senhor.. Wagner? - diz uma voz feminina, e muito assustada. — Ouvi dizer... bem, sei que está à minha procura. Sou eu, Melissa.

Desta vez o localizador fornece o número do aparelho. Você digita instruções rapidamente para descobrir a quem pertence.

— Melissa está desaparecida — você diz, tentando ganhar tempo.

— Como posso ter certeza de que é ela?

- Por favor... preciso de ajuda... eles estão atrás de mim...

— Eles? Quem são eles?

- Não sei... o reitor... o fantasma... estão por toda parte...

Você consegue a localização. Telefone público, a poucas quadras, na Paulista. Se quiser correr para lá, vá para **9**. Se acha que pode ser uma armadilha e prefere seguir seu plano original, esperando para invadir o campus, vá para **20**.

17 "Qual era o projeto em que ela estava trabalhando?" você pergunta ao reitor.

— Nada assim tão extraordinário. Tentava identificar algumas ossadas encontradas em uma escavação na selva amazônica. Eram esqueletos de gliptodonte, uma especie de tatu-tartaruga gigante que viveu na América do Sul durante a pré-história. Melissa sempre foi fascinada pelos mamíferos do Cenozóico Quaternário, é sua área favorita da paleontologia.

Se deseja fazer mais perguntas, vá para **35**. Se quer encerrar a conversa e começar a investigar, vá para **11**. Se quer desistir do caso, vá para **37**.

18 "Entendo. Os fantasmas estão atrás de mim também." você diz. Como por mágica, Melissa ergue o rosto e arregala olhos muito azuis e incrédulos.

- Você ..? Você também os viu? Entao é mesmo verdade? Não estou louca?

— Duvido que esteja, moça. Tem muita coisa estranha acontecendo aqui. Que tal me contar o que tem de tão especial aquele fóssil?

Vá para **26**.

19 Você nunca teve medo de ameaças, e não pretende começar agora. Está mais disposto a encontrar Melissa do que nunca. É preciso apenas decidir por onde começar.

Se quiser voltar ao campus e procurar pelos alunos da professora Melissa, vá para **27**. Se prefere examinar seu apartamento (cujo endereço você viu na ficha do reitor), vá para **33**. Se quer aproveitar o micro sobre a mesa e navegar na Internet atrás de pistas, vá para **25**.

20 A vigilância no campus é fraca. É um lugar vasto, mal iluminado em muitos pontos, e com muito mato para se esconder. Você chega ao prédio do depósito mais facilmente do que esperava.

Forçar a fechadura também não é problema para alguém com seus talentos. Alguns cliques com duas hastes metálicas, e a porta abre-se. O facho de sua lanterna minúscula permite que você percorra os corredores e encontre o depósito de número 16. Ah, uma surpresa: fechadura eletrônica, e bem sofisticada. Até demais para tal lugar.

Bem, quem colocou aquilo pode esperar deter um universitário curioso — mas não um detetive da Era Digital. Tirando um *lap-top* da mochila, você faz a conexão com um cabo e logo descobre o código de abertura. Mais algumas teclas, e a porta está aberta.

O aposento abriga uma única caixa. Imensa, quase suficiente para abrigar um automóvel. Após remover algumas tábuas, você encontra uma superfície dura. É rugosa como pedra. Você também pensaria tratar se de uma concha fossilizada, exceto pela abertura na parte frontal. há alí várias peças metálicas, e um tipo de compartimento vazio.

— Uma pena que tenha descoberto meu segredo, senhor Wagner.

Vá para **39**.

21 "Já conheço seu segredo. Ser o que você é," você grita.

O sorriso some do rosto de Gabriel. Ele ergue mais alto a arma.

— Isso é péssimo, terráqueo. Muito ruim mesmo. Depois de matá-lo, terei muito trabalho para encontrar e eliminar todos que falaram com você. Nosso segredo é importante demais para permitir falhas.

Ele disse "terráqueo"? O homem está sendo dominado por um poder de OUTRO planeta? ISSO você não sabia!

Vá para **12**.

22 "Como assim, ela tornou-se psicótica e desapareceu?" você pergunta ao reitor.

— Bem, Melissa sempre foi conhecida por todos como um amor de pessoa. Agora, de uma hora para outra, parecia uma velha neurótica. Não confiava em mais ninguém. Evitava mesmo a mim, que tenho sido seu amigo de longa data. Seus nervos pareciam cada vez mais fragilizados: certa vez gritou e correu ao som de uma xícara de café quebrada.

"Os alunos começavam a ficar assustados. Então pedi a um médico do hospital universitário para falar com ela, talvez receitar um tranquilizante. Melissa simplesmente fugiu apavorada de seu laboratório. Correu para o estacionamento, entrou em seu carro e não foi vista novamente."

Se deseja fazer mais perguntas, vá para **35**. Se quer encerrar a conversa e começar a investigar, vá para **11**. Se quer desistir do caso, vá para **37**.

23 "Primeiro diga quem é você e o que aconteceu aqui," você exige.

A coisa invisível parece pensativa. Súbito, um brilho prateado pulsa em seu corpo e revela uma criatura sem igual. Um homem-inseto prateado, com olhos vermelhos como rubis. Mesmo sob a luz fraca de sua lanterna de bolso ele parece refulgir como o sol.

— Você... você é...

— *Chamo-me Karak Karr, e venho do planeta Metalian. A criatura que acabo de exterminar era um traktoriano, um cérebro capaz de ocupar corpos terrestres. Ele estava a bordo daquele cadáver mecânico, que a instrutora de biologia antiga julgou tratar-se de um fóssil: era na realidade o que restou de seu antigo corpo robô, pouco antes do naufrágio que o trouxe a este planeta. Centenas deles vivem infiltrados em sua sociedade. Minha missão é caçá-los e destruí-los.*

— Parece incrível demais para acreditar!

Aconselho que acredite. Do contrário, sua morte terá sido em vao.

— Minha... morte?

— *Naturalmente* — diz o metaliano, avançando em sua direção. *Ajudou-me a descobrir este traktoriano, e eu agradeço. Mas o que você sabe agora pode alertar outros como ele, e colocar em risco o sucesso de minha missão.*

— Mas... espere... então, por que me disse tudo isso?

— *Porque você pediu* — ele responde, enterrando o punho metálico em seu peito. Você ainda consegue ver seu coraçao arrancado antes de ser abraçado pela morte ..

24 *Que coisa era aquela?*, você pensa, sem entender nada. Parou de acreditar em fantasmas há bastante tempo, mas agora nao está tão certo de que sejam superstições. E aquela voz, aquela maldita distorção metálica... era como ouvir um monstro de filme de terror. Claro que, na vida real, a coisa fica muito pior para os nervos.

Você sabe que não adiantaria procurar a polícia com uma história tão louca. Não tem nenhuma prova do que aconteceu. Está sozinho.

Talvez não seja tarde para escapar. Se quer abandonar o caso e desistir de tudo enquanto está vivo, vá para **31**. Se ainda tem coragem para continuar, vá para **2**.

25 Você se coloca diante da tela e acessa a rede. A Internet tem sido uma ajuda valiosa em seu trabalho de detetive, fornecendo em minutos informaçoes que normalmente exigem horas de investigação ao telefone. Listas de pessoas desaparecidas, investigações policiais em andamento, reservas em hotéis, passagens... muita coisa que normalmente nao está disponível ao público pode ser obtida, com os endereços e truques certos.

Após algum tempo sobre o teclado, você descobre algo interessante: o desaparecimento de Melissa não foi comunicado à polícia. Consegue também alguns mapas do campus, descobrindo onde está guardado o fóssil que veio da Amazônia. É no depósito de número 16 (guarde esse número, vai precisar dele depois). Estudando as plantas, você acha possível entrar lá sem grandes problemas.

Depois de fazer sua busca, você nota a chegada de um e-mail. Talvez uma resposta aos vários pedidos de informações que deixou na rede. Abre o e encontra apenas a seguinte mensagem: *Fique longe. Você foi avisado.*

Vá para **2**.

26 Agora mais calma, Melissa senta-se no chão e começa a falar:

– Uma de nossas equipes de escavações na Amazônia enviou para nós um artefato estranho. Foi tomado a princípio por uma carcaça de gliptodonte, ao tamanho e à forma côncava do casco. Parecia mesmo um imenso casco cheio de pedra. Mais tarde, quando eu e o reitor Gabriel examinamos a peça, descobrimos que o objeto nem mesmo era um fóssil: na verdade era um tipo de máquina, enterrada há décadas, mas muito mais moderna que qualquer coisa que já vi.

"Ficamos intrigados, é claro, e tratamos de examinar o aparelho. Foi quando aquilo aconteceu... Uma espécie de tampa abriu-se na máquina, e uma criatura saltou no rosto de Gabriel. Parecia uma lesma-do-mar, ou outro molusco, mas... meu Deus, aquilo entrou pelo nariz dele! Ninguém pôde fazer nada. Foi rápido demais, violento demais.

"Gabriel ficou contorcendo-se ali no chão. Corri até o Hospital Universitário em busca de ajuda. Quando voltei com o médico, contudo, ele estava bem. Perguntou qual a razão de meu pânico, como se nada houvesse acontecido! E a carcaça estava novamente encaixotada, agora com ordens expressas do reitor para que não fosse tocada.

"Desde então minha vida tem sido um pesadelo. Tentei esquecer tudo, continuar com minhas aulas e pesquisas, mas sinto que estou em perigo. Gabriel sabe que conheço seu segredo, seja ele qual for. E há os fantasmas... aquelas coisas transparentes horríveis, surgindo em todo lugar..."

Melissa não resiste e chora em desespero. Tem boas razões para isso, se metade do que ela diz é verdade (e você já não tem muitos motivos para duvidar). Você coloca a moça no carro e dirige até o escritório, onde faz com que ela tome um calmante leve e durma no sofá.

Agora você tem plena certeza: a chave para desvendar o mistério é o artefato da Amazônia. Você reúne alguns instrumentos em uma mochila e parte para o campus. Vá para **20**.

27 Você faz algumas perguntas e encontra sem muita dificuldade a turma de paleontologia da USP. Quando você entra no laboratório os jovens estão discutindo sobre a montagem correta de um esqueleto. Parecem crianças brigando pelas melhores peças de um jogo de armar.

— Verdade, a professora Melissa andava uma pilha de nervos — diz uma aluna. — Começou mais ou menos na época em que ela recebeu o fóssil da Amazônia. Gliptodonte, acho.

Ela aponta uma gravura na parede. O tal gliptodonte é um bichinho bem esquisito: uma mistura de tatu e tartaruga, com pelo menos três metros, e cauda cheia de espinhos.

— A reitoria trancafiou a ossada no depósito 16, sem explicações. Ninguém pode chegar perto. A professora brigou muito com o reitor Gabriel, mas ele não deu permissão para liberar o fóssil. Desde então, os nervos dela ficaram cada dia mais abalados.

— Ela mostrava-se perturbada com alguma coisa em particular? — você pergunta à estudante.

— Com o reitor, claro. Ficava tão longe dele quanto possível.

Ora, vejam... parece que Gabriel omitiu alguns detalhes importantes. Então ela tinha medo DELE. Mas e o tal fóssil de tatu-tartaruga? Que ligação tinha com isso tudo?

Você agradece pela ajuda e parte. Vá para **2**.

28 Você resolve que usará sua pistola semi-automática pela primeira vez em cinco anos de profissão. Faz vários disparos contra o ser translúcido, apenas para entender que não adianta: as balas caem no carpete depois de tocar o fantasma.

Alguma coisa agarra sua garganta, e você entende que é uma mão. Ou ao menos parece uma mão, embora esmague seu pescoço com a força de um macaco hidráulico. Uma imagem fica gravada em seu íntimo pouco antes que você seja envolvido pela escuridão: a transparência do fantasma se vai, substituída por um brilho prateado.

Um rosto metálico com olhos vermelhos de rubi forma-se diante de seus olhos, enquanto você morre...

29 "A propósito, o que é paleontologia?", você pergunta.

Gabriel não consegue disfarçar o sorriso complacente que forma-se por um instante em seu rosto. Óbvio que ele não esperava, de um investigador supostamente bem informado, uma pergunta assim tão primária. Ao que parece, você caiu bastante no conceito dele.

— Paleontologia, senhor Wagner — diz o reitor, com pedagógica paciência —, é o estudo dos animais e vegetais fósseis. A ciência que estuda os dinossauros e outros animais pré-históricos. Quer mais detalhes?

Não é nada bom deixar que um cliente duvide da inteligência do detetive. Desejando dar um chute no próprio traseiro, você entende que fez uma péssima jogada.

Se deseja fazer mais perguntas, vá para **35**. Se acha que já disse suficiente besteira e quer começar a investigar logo, vá para **11**. Se quer desistir do caso, vá para **37**.

30 Não, este serviço não parece nem um pouco atraente. Muitos pontos obscuros. O reitor Gabriel era muito estranho, e não parecia estar sendo sincero. A experiência diz que é melhor evitar casos assim.

Vá para **5**.

31 *Chega dessa loucura!*, você pensa, em sua poltrona no escritório, e tentando esquecer sua aventura recente com um conhaque. É certo que você desejava uma vida menos tediosa, mas ser atacado por coisas invisíveis vai além de suas forças.

— Comigo não, violão! — você diz em voz alta, despejando outra dose no copo. Planeja beber até que as paredes balancem, até que o chão venha de encontro ao seu rosto... e recomeçar quando despertar.

Espere... as paredes já estão balançando. Uma delas, pelo menos.

Você grita. É aquilo outra vez. A coisa camaleônica que viu antes.

— *Tomou essa decisão tarde demais, terráqueo* — ele diz, com aquela voz odiosa, cheia de ecos. — *O conhecimento que obteve pode colocar em perigo minha missão. Sua tolice vai custar-lhe a existência.*

Você consegue sacar a arma e disparar, mas os tiros não impedem a aproximação do fantasma. Uma mão transparente agarra seu rosto. Três dedos penetram em sua boca e olhos, fechando-se lá dentro e arrancando fora os ossos de sua face...

32 "Vocês eram amantes?", você pergunta, sem cerimônia nenhuma.

Os olhos do reitor arregalam-se como pratos. O queixo cai e deixa ver os dentes sujos. Seu rosto assume uma peculiar tonalidade furta-cor, aos poucos mudando para um vermelho irado.

— Sua indiscrição é espantosa! — ele grita, saltando da poltrona. — Como ousa sugerir tal coisa? Melissa é como uma filha para mim, uma amiga muito querida. Lamento, senhor Wagner, mas não posso confiar a investigação deste caso a alguém com esse tipo de idéia pervertida. Ponha-se daqui para fora!

Você sacode os ombros, levanta-se e vai embora, sem remorso. Não fez nada de errado, afinal. Conhecer a ligação exata entre o cliente e a pessoa desaparecida é procedimento normal de investigação. Se ele não entende, que procure outro detetive.

Muito curioso, contudo. A reação do reitor foi explosiva demais, mesmo levando em conta a ousadia da pergunta. É certo que, a julgar

pela foto, Melissa devia mesmo ter idade para ser filha de Gabriel... mas esse tipo de romance não é assim tão escandaloso nos dias de hoje, ou mesmo incomum. Isso fornece base para muitas teorias. Pena que você esteja fora do caso.

Ou não? Se deseja investigar um pouco por conta própria, vá para **11**. Se prefere cair fora, vá para **30**

33 Conhecendo o endereço de Melissa, você ruma para lá... um prédio de apartamentos na Consolação, não muito distante da USP. Engana o zelador com alguma lábia e consegue a chave.

Alguém chegou na sua frente. O lugar está em pedaços, quase todos os móveis destruídos. E isso nem é o mais estranho: alguns armários tiveram as portas arrancadas com violência. Se há alguém perseguindo Melissa (e já não existe muita dúvida sobre isso), o sujeito tem a força de um gorila!

Para seus olhos treinados, a busca parece ter sido feita sem nenhum critério. Alguns móveis, como sofás e cadeiras, foram rasgados por alguém que parecia procurar algo em seu interior... mas coisas como agendas e cadernos de telefones, ao que parece, nem foram tocadas.

Não faz sentido. Que tipo de idiota ignora pistas tão óbvias?

Você começa a folhear a agenda. Melissa parecia usá-la mais para registrar pensamentos do que compromissos. Interessante: os registros recentes falam de sua ansiedade para examinar uma ossada que chegará da Amazônia. Não é um fóssil... pelo menos, não um fóssil comum. Trata-se de uma grande máquina, e apenas a forma côncava e o revestimento enferrujado fez com que fosse confundida com uma carapaça de gliptodonte. Anotações posteriores falam de como o reitor não parece mais o mesmo. Está estranho... diferente... ameaçador

Alguém o observa.

Sacando a arma, você se vira e aponta. Ninguém à vista. Estranho, podia jurar que ouviu passos. Mesmo agora sente aquela sensação de estar sendo vigiado... ei, um momento! *Existe* alguma coisa ali. O desenho do papel de parede parece distorcido naquele canto. Move-se, ondula como se fosse coisa viva.

— *Lamento que tenha notado minha presença* — diz a coisa no canto. — *Sabe mais do que deveria. Agora a sua existência deve terminar*

Aquela voz distorcida. É a voz que estava na secretária eletrônica, mas... agora ao vivo!

A coisa transparente avança. O que você fará? Se quer perguntar quem é ele, vá para **15**; se quer atirar, vá para **28**; se quer fugir pela porta, vá para **36**; e se quer pular pela janela (são quatro andares), vá para **3**.

34 "Acabe com essa choradeira! Explique por que fugiu!"

O tratamento rude surte efeito. Melissa cessa de chorar

— Parece que você não é mesmo um deles — ela diz, enxugando as lágrimas dos olhos azuis. — Acho que posso confiar em você.

Vá para **26**.

35 Prosseguindo com as perguntas, você diz:

"Como assim, ela tornou-se psicótica e desapareceu?" Vá para **22**.

"Qual era o projeto em que ela estava trabalhando?" Vá para **17**

"Melissa estava nervosa com alguém ou alguma coisa em particular? Ela tinha inimigos?" Vá para **13**

"A propósito, o que é paleontologia?" Vá para **29**.

Esta é uma péssima maneira de começar. Que tal dizer me a verdade?" Vá para **8**

"Vocês eram amantes?" Vá para **32**

"Incomoda-se se eu fizer perguntas a alguns alunos?" Vá para **6**.

"Lamento, mas tudo isso é muito estranho. Não quero o caso," Vá para **37**

"Muito bem, eu aceito o caso. Vou investigar." Vá para **11**

36 Você corre para a porta. Consegue ouvir atrás de si passos muito pesados, como se produzidos por alguém com botas de ferro — e sente o casaco agarrado por uma mão muito forte.

Felizmente o casaco era velho, rasga e permite sua fuga. Apavorado, você desmorona pelas escadas e passa correndo pelo zelador, ignorando seus protestos para devolver a chave. Logo encontra-se ao volante, pisando fundo no acelerador.

É, desta você escapou. Vá para **24**.

37 "Lamento, mas tudo isso é muito estranho. Não quero o caso," diz você, levantando-se da poltrona.

Desanimado, o reitor diz que compreende. Agradece pela visita com um aperto de mão (Deus, mas que hálito pestilento ele tem!) e você sai da sala. Vá para **30**

38 Os dias passam, e você ignora completamente o desaparecimento da professora Melissa. A lembrança do caso já havia quase sumido de sua memória quando, certa tarde, o telefone toca.

— Wagner J. Monte, investigador particular — você diz.

— *Mostrou grande prudência e sensatez ao abandonar o caso.*

Outra vez aquela voz, eletronicamente alterada.

O que você quer? Quem está falando?

A sobrevivência neste mundo seria mais simples para muitas pessoas, se todos agissem assim. É verdade que muitos não têm escolha — mas você teve, e escolheu bem. Afastou-se antes que fosse tarde, evitou perigos para os quais não está preparado. Considere-se um homem feliz, senhor Wagner; mal pode mensurar os horrores que conseguiu evitar.

A linha fica muda. Novamente o localizador de chamadas falha. Incerto, você não sabe se fica feliz por livrar-se de uma encrenca dos diabos, ou frustrado, porque agora nunca saberá o que realmente aconteceu.

39 Você se vira e encontra Gabriel Patriarca em pessoa, junto à porta. Mesmo no escuro pode ver o sorriso de dentes sujos em seu rosto. Ele aponta uma arma para você.

Não existe chance de que você consiga sacar sua própria pistola. Entendendo que resta apenas enrolar, você diz:

"O que está acontecendo? O que é esta coisa na caixa?" Vá para **12**.

"Já conheço seu segredo. Sei o que você é." Vá para **21**

"Se matar-me, nunca encontrará Melissa!" Vá para **10**

40 Você foge do prédio tão depressa quanto pode, agradecido por estar vivo. Consegue entrar na reitoria e lá encontra a professora Melissa, adormecida sobre uma mesa. Com ela nos braços, busca forças não se sabe de onde para correr até o local onde está escondido seu carro, e desaparece nas ruas da cidade.

No dia seguinte, os jornais trazem notícias sobre a morte misteriosa do reitor e o desaparecimento de um fóssil. Melissa desperta e conta histórias confusas... você não sabe até que ponto pode acreditar nela, pois sua saúde mental parece seriamente abalada. Diz que continua vendo fantasmas transparentes.

Até hoje você não sabe ao certo o que aconteceu. E, de alguma forma, acha que é bem melhor assim. Algo lhe diz que qualquer coisa abominável está acontecendo, invisível a nossos olhos, além de nossa percepção normal... e quanto mais distante estivermos dessa verdade terrível, mais seguros estaremos.

Mas... e se já for tarde demais?

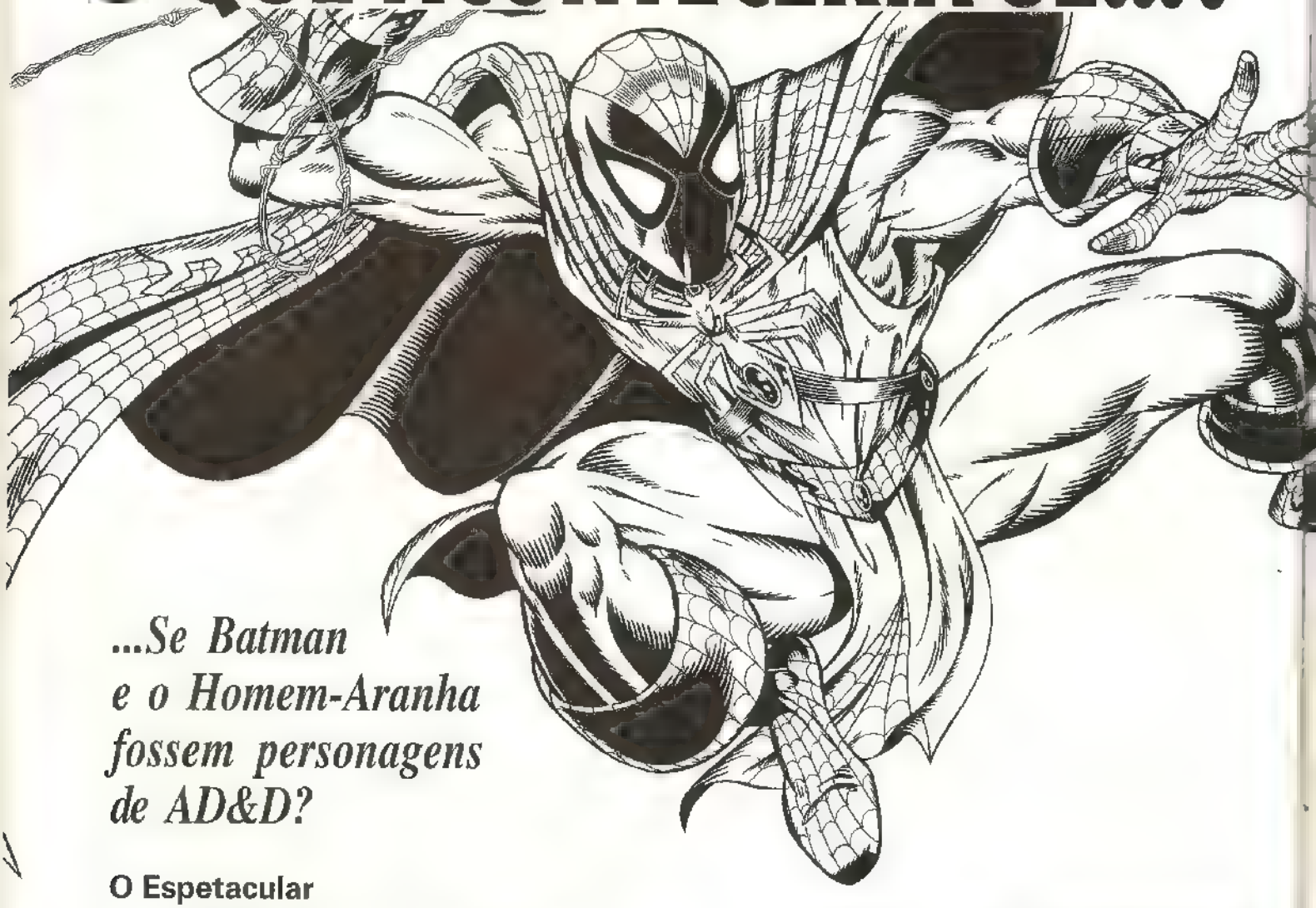
MARCELO CASSARO

AD&D
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Todo RPGista que também lê quadrinhos já pensou, pelo menos uma vez, em algo do tipo "o que o Batman faria numa situação dessas?" ou "Ah, se eu fosse o Homem-Aranha era fácil...". Algumas revistas até mostram realidades alternativas, onde os super-heróis que conhecemos vivem em cenários diferentes; o futuro distante, o Japão feudal, um barco pirata, etc. Então por que não imaginar como seriam alguns super heróis dos quadrinhos nos mundos de AD&D?

Aqui mostramos as versões medievais do Homem-Aranha e do Batman, bem como seus maiores inimigos, para que sejam usados como PdMs — ou por jogadores, com certas adaptações e autorização do Mestre. São apenas sugestões, que podem ser alteradas à vontade, ou servir de base para a criação de outros super-heróis medievais.

O QUE ACONTECERIA SE...?



...Se Batman e o Homem-Aranha fossem personagens de AD&D?

O Espetacular
Ladrão-Aranha

Há alguns anos atrás, um jovem camponês chamado Pether Parkher encontrou um manto estranho em uma caverna próxima de sua casa. O manto era de um vermelho forte, decorado com arabescos que imitavam teias, e um símbolo metálico em forma de aranha. Cobria todo o rosto como uma máscara, mas permitindo que o usuário pudesse ver. Com o manto havia um par de braceletes.

Ao colocar o manto, Pether imediatamente ficou conhecendo seus poderes mágicos. Podia subir pelas paredes e lançar teias como uma aranha, havia ficado muito mais forte, e agora tinha uma espécie de sexto sentido

Os pais de Pether haviam sido mortos em um ataque de goblins quando ele ainda era um garoto, e ele foi criado por seus tios Bein e Meyi Mantendo seu achado em segredo, o jovem rapaz pensou em um meio de, usando seus novos poderes, dar uma vida melhor para sua família Mas, ao voltar para sua casa,

encontrou seus tios mortos e a pequena casa toda revirada. Alguém esteve lá, aparentemente procurando algo específico! Pether não demorou muito para perceber que estavam atrás do manto mágico.
Reunindo o que restava de seus pertences, Pether saiu de sua casa com dois objetivos: vingar a morte de seus tios e descobrir mais a respeito do manto mágico. Recebeu de algumas testemunhas de seus poderes o nome de Ladrão-Aranha.

LADRÃO-ARANHA, humano, ladrão 6: Categoria de Armadura 1; TAC0 15 (para combate corporal) ou 16 (para arremesso); For 14 (18/00); Dex 17; Con 14; Sab 12; Int 16; Car 15; Tendência Honrada (Caótico e Bom).
30 Pontos de Vida.

Em combate, o Ladrão-Aranha utiliza principalmente os punhos (2 ataques por rodada, 1d4+6 pontos de dano), mas prefere não matar. Pode também envolver uma pessoa ou criatura em uma resistente corda de teia; para isso precisa acertar o alvo, considerando apenas os bônus mágicos e de Destreza na CA do alvo. A teia dura 6 turnos (1 hora) e logo após se dissolve. Através de um teste de Inteligência, Pether pode "modelar" algumas formas com sua teia, como redes, mordaças, algemas, portas .. o tamanho e a quantidade de teia necessários fica a critério do Mestre.

O Manto de Lloth

O manto encontrado por Pether é, na verdade, um artefato drow experimental que seria usado por assassinos e espiões que atuam na superfície. Por isso não se desfaz ao ser exposto à luz do sol, como outros itens mágicos dos elfos negros. É conhecido como o Manto de Lloth, ou Manto da Tarântula. É um artefato com consciência, e aceita apenas um dono (no caso, ele aceitou Pether Parkher) até que este morra, ou até que o manto seja destruído.
O Manto de Lloth concede a seu usuário os seguintes poderes:

- Escalar qualquer superfície, paredes ou tetos, como a magia arcana de 1º círculo Patas de Aranha, sem limite de duração.
- Lançar teias pelas mãos, como a magia arcana Teia, com duração de 6 turnos. Ao contrário da magia, a teia pode ser moldada em vários formatos, inclusive como cordas presas em pontos altos e que terminem nas mãos da pessoa que usa o manto. A movimentação com a corda é testada com a habilidade de ladrão Escalar Muros, ou a perícia Uso de Cordas. A "carga" mágica de teia esgota-se depois de 3d4+30 disparos; depois necessita de oito horas para recarregar.
- Uma espécie de sexto sentido que avisa do perigo. O personagem nunca falha em um Teste de Surpresa (não funciona contra a criatura chamada Veneno).
- Os mesmos poderes dos Braceletes da Natureza (*Livro do Mestre*, pág. 219) e Manoplas de Força de Ogro (*Livro do Mestre*, pág. 228).
- Categoria de Armadura 4, bônus de +2 em todos os testes de resistência, e 30% de resistência à magia.

Veneno, o Demônio do Abismo

Em uma cerimônia realizada pelas sacerdotisas drow para Lolth, a Rainha da Aranhas, um tipo desconhecido de demônio surgiu no círculo de conjuração. Humanóide, muito musculoso e negro, trazendo no peito a mesma aranha aracnídea que aparece no Manto de Lloth. Disse se chamar Veneno, enviado pela deusa para recuperar o artefato e matar o insolente garoto que o roubou. Dito isso, deu as costas às sacerdotisas e rumou para a superfície.
Não se sabe ao certo que tipo de criatura venha a ser Veneno — mas com certeza ele é único. Tem os mesmos poderes de dominação como habilidades naturais, com a diferença de que é mais forte (Força 19) e tem resistência à magia maior. Ataca com as garras, fazendo dois ataques por rodada.
Veneno não é afetado por eletricidade, gás e veneno, e recebe metade do dano causado por fogo mágico ou normal. Magias relacionadas a Encantar e as que dominam a mente não surtem efeito contra ele.
Entre as poucas coisas que a criatura teme estão a sombra e a claridade intensa. As magias de luz (Arc 1, Div 1) e Luz Contínua (Arc 2, Div 3) mantêm o monstro afastado, como uma Proteção ao Mal feita com seres extraplanares. (Veneno não é afetado por essa magia). Despedaçar (Arc 2) manda o de volta para o seu plano de origem, o Abismo, por 1d6+4 dias.

Clima/Terreno:	Qualquer
Organização:	Único
Período de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Onívoro
Inteligência:	16
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Vil
Categoria de Armadura:	4
Movimento:	12
Dados de Vida:	8 (47 PVs)
TAC0:	13
Nº de Ataques:	2
Dano por Ataque:	1d6+4 (x2)
Ataques Especiais:	Ver Abaixo
Defesas Especiais:	Ver Abaixo
Proteção à Magia:	45%
Tamanho:	G (2,20 m)
Moral:	Fanático (18)
Experiência em Pontos:	2000

Homem-Morcego
o Cavaleiro das Trevas

No afastado condado de Gothann, a capital é a cidade murada de Way nne. Ela, que em seus primeiros dias era apenas o castelo da família Way-nne, foi crescendo à medida em que o comércio se estabelecia perto dos muros da fortaleza

Desde a sua fundação, a cidade foi comandada pela família de forma justa, bondosa e honrada. Os governantes, chamados de burgomestres pela tradição local, eram sempre muito queridos e adorados pelo cidadãos. Ninguém protestava contra o comando dos Way-nee sobre a cidade.

Um dia, porém, um estranho mago surgiu na cidade. Vindo ninguém sabe de onde, começou a organizar uma poderosa rede de crime que nem mesmo o chefe da guarda da cidade, John Ghordon, conseguiu eliminar. O burgomestre era Sir Thomas de Way-nee, um dos mais justos governantes da história da cidade, que jurou desbaratar a rede de crime e derrotar o misterioso mago. Quando finalmente invadiu a base da organização, Sir Thomas conseguiu capturar a maioria das estranhas criaturas que serviam como asseclas do mago e, em um combate épico, derrotou o líder feiticeiro. Este fugiu através de um rio subterrâneo, jurando vingança

A cidade properou e cresceu como era de se esperar, e nenhum outro incidente pertubou a paz. Sir Thomas casou-se e teve o seu primeiro filho, Bruce. Anos se passaram e, em uma escura noite, uma tragédia aconteceu. O burgomestre Thomas e sua esposa foram brutalmente assassinados em sua própria casa. O único sobrevivente foi o jovem Bruce, que na época contava apenas oito anos.

Como não havia um sucessor legítimo para o cargo de burgomestre, foi escolhido um mercador local, do clã dos Thorne, homem desonesto e egoísta, que tornou a cidade de Way-nne um lugar negro e sombrio, onde as pessoas justas não tinham a quem recorrer, e o ouro valia muito mais que a vida. O povo honesto de Way nne se escondia em suas casas durante a noite, amedrontados.

Anos depois, o feiticeiro expulso pelo falecido burgomestre voltou, muito mais poderoso e totalmente louco. Adotou o nome de Sorriso Mortal (ou *Wicked Smile*, para os fãs da língua inglesa), tomou posse do comando do crime e atualmente é a criatura mais poderosa do local. Todos que o enfrentaram diretamente morreram... ou pior.

Dizem os boatos que o feiticeiro não é mais humano. Nem sequer está vivo, e o processo que tornou-o mais poderoso roubou sua sanidade. Outros dizem que ele que matou o burgomestre anos atrás. E há também afirme que ele utilizou as mortes de Thomas e sua esposa para se tornar mais poderoso e imortal. Assim tem sido durante anos... até agora.

Certa noite, anos após a queda da família Wayne, uma estranha figura começou a ser vista nos becos escuros da cidade. Malfeitores surgiam amarrados e espancados diante da Casa da Guarda, deixando perplexo o oficial James Ghordon (filho de John Gordon). Uns poucos que avistaram a criatura a descreveram como sendo um monstro, um apavorante homem-morcego. Um licantropo, é o que todos dizem. Estão errados. Todos eles.

HOMEM-MORCEGO, humano, guerreiro 9: Categoria de Armadura 0; TAC0 12 (para combate corporal) ou 9 (para arremesso); For 17 (19); Dex 17 (18); Con 16; Sab 15; Int 18; Car 12; Tendência Honrada (Caótico e Bom).
97 Pontos de Vida

Não há licantropo algum. Na verdade, o jovem Sir Bruce de Way-nne, desaparecido desde a mortes de seus pais, estava de volta. Após quase vinte anos de treinamento, desejava vingar a morte de seus pais e limpar a cidade.

O Homem Morcego não costuma usar armas, mas tem uma vasta coleção delas e não hesitará em empregá-las conforme a necessidade. É especialista em Boxe e Luta Livre (*Livro do Mestre*, pag. 83, Ataques Não-Letais), ganhando +1 na jogada de

ataque e podendo escolher o tipo de golpe aplicado, de acordo com a tabela da página 84 do *Livro do Mestre*.

As lendas e boatos a respeito do terrível Homem Morcego são tão assustadores que sua aparição exige um teste de Moral, com penalidade de -2 para ladrões: se falhar, o personagem foge apavorado — a menos que Sir Bruce não queira se mostrar como uma "criatura assustadora".

Sir Bruce possui os seguintes itens mágicos (todos encontrados no *Livro do Mestre*). Anel de Proteção + 4, Manto do Morcego, Manoplas da Destreza, Cinturão de Força de Gigante (Força 19) e uma versão especial da Bolsa de Espaço Infinito, que carrega no cinto, com equipamentos para diversas ocasiões (o Mestre determina como são os equipamentos).

Bruce é um homem sério, reservado e obstinado. Tem ódio de mortos-vivos, criminosos e não confia muito em magia e magos. Seu grande objetivo é prender todos os estranhos criminosos da cidade e destruir o assassino de seu pai, Sorriso Mortal. O último dos Way nne vive nos subterrâneos do antigo castelo da família, hoje abandonado, com seu fiel servo elfo Alefered. Lendas existem a respeito do "castelo assombrado".

Sorriso Mortal, o Lich

Clima/Terreno:	Qualquer
Organização:	Único
Período de Atividade:	Noite
Dieta:	Nenhuma
Inteligência:	18
Tesouro:	A,B
Tendência:	Cruel
Categoria de Armadura:	0
Movimento:	12
Dados de Vida:	12 (72 PVs)
TAC0:	9
Nº de Ataques:	1
Dano por Ataque:	1-10
Ataques Especiais:	Ver Abaixo
Defesas Especiais:	Ver Abaixo
Proteção à Magia:	Nenhuma
Tamanho:	M (1,80 m)
Moral:	Fanático (18)
Experiência em Pontos:	4000

Sorriso Mortal é um criatura que aparenta um cadáver em decomposição. Tem pele muito pálida, cabelos verdes e lábios rasgados em um sorriso assustador. Usa roupas finas e caras, muito coloridas (ele aprecia roupas de bufão), mas rasgadas ou em trapos.

Exceto por tais detalhes, Sorriso Mortal é quase idêntico ao lich apresentado no *Livro dos Monstros*, pág. 222. A única diferença marcante é que este aqui causa dano não por sua aura de frio, mas por terríveis convulsões musculares que ele pode provocar três vezes ao dia — um efeito semelhante à magia O Riso Histérico de Tasha (Arc 2), que dura 1d10 rodadas, sem teste de resistência, e causa a perda de 1d4 pontos de dano por rodada até que o efeito termine.

O lich tem as mesmas capacidades de um mago de 18º nível (o conteúdo do livro de magias fica a critério do Mestre) e possui os seguintes itens mágicos: Varinha de Dardos Místicos, Anel de Refletir Magias, Chapéu do Disfarce, e uma versão especial do Baralho das Surpresas: o lich pode reverter os efeitos maléficos de algumas cartas (como o Vazio, as Chamas, a Caveira) contra seus inimigos. Sorriso Mortal prefere as magias ao combate corporal e sempre usa, pelo menos uma vez contra cada oponente, o Baralho das Surpresas. Sorriso Mortal não conhece a verdadeira identidade do Homem-Morcego, a quem ele odeia com todas as suas forças. A maioria de seus planos destina-se a atraí-lo para armadilhas.

Uma verdadeira legião de criaturas estranhas está sob o comando do mago morto-vivo, obedecendo suas ordens, mais por medo do que por fidelidade. O Mestre pode adaptar qualquer inimigo do Homem-Morcego tendo em mente os personagens do universo Batman: uma dríade maligna (Hera Venenosa), um homem animal feito pelo lich com partes de um crocodilo (Crocodilo), um golem espantalho (Espantalho)...

VLADISLAV TPISH

Por trás da história mentirosa de um ladrão, um horror proibido domina uma misteriosa aldeia...

O relato de horror que vou contar-lhes é bem conhecido por estas bandas, receio. Uma história sobre pútridos segredos arcanos, experimentos proibidos que trouxeram terrores intoleráveis à face deste mundo. Muitos acreditam tratar-se de invencionice minha, uma vulgar mentira para livrar-me desta cela de cadeia onde sou cativo — mas cada palavra é sincera, eu lhes asseguro. Todos os horrores que descrevi sobre a aldeia de Geddan são verídicos, ou não me chamo Kairak "Dedos de Fada". E que os deuses nos protejam se ninguém acreditar em mim!

Geddan era apenas uma aldeia de difícil acesso, um tanto isolada entre colinas distantes. Um único traço a diferenciava de uma vila comum: sua economia baseava-se quase exclusivamente no cultivo da "sedução-celeste", uma planta ornamental de rara beleza. Diz o folclore que suas flores têm poderes mágicos, capazes de despertar desejos românticos em quem aspira seu perfume — o que atrai o interesse de muitos conquistadores pela planta.

A cobiçada sedução-celeste existe apenas em Geddan. Foi criada em tempos recentes, a partir de experimentos realizados por um mago, Telleron de Howar. Em troca desse grande favor, o mago apenas pedia aos aldeões moradia, víveres e ocasionais ingredientes para suas poções. Os moradores de Geddan ficaram mais do que satisfeitos com o acordo: embora de cultivo difícil, a sedução-celeste trouxe progresso notável para a minúscula aldeia. E assim tem sido até hoje.

Ao menos, é o que se supunha.

Com o tempo, apesar da fama crescente da flor, Geddan isolou-se do mundo cada vez mais. Notícias de seus habitantes escasseavam de forma alarmante. Os carregamentos de seduçao-celeste e o pagamento por eles eram deixados em locais combinados, longe da aldeia. Visitantes eram desencorajados a ficar, e os raros Geddanenses vistos fora de sua aldeia escondiam-se sob mantos pesados. A riqueza tornou-os esnobes e paranóicos — assim pensavam todos. Que tolos, éramos! Mal sabíamos que a verdade era muito mais aterradora!

Sem notícias de sua filha Niele, que vive em Geddan desde seu casamento com um guerreiro local, um preocupado comerciante viu-se impossibilitado de abandonar os negócios para visitar a aldeia. Então pagou a este aventureiro que lhes fala uma moderada quantia para empreender a viagem e verificar a segurança da jovem Niele. Embora certo de que a missão não oferecia grande perigo, e que meus modestos talentos de sobrevivência não chegariam a ser usados, convidei para a viagem alguns colegas: uma maga, um anão e um clérigo.

Apenas eu retornei.

Mal encontro força e coragem para descrever o pânico que experimentei naquele lugar condenado. Percebemos algo errado assim que vimos a aldeia ao longe, tomada pela vegetação, como se estivesse abandonada há anos. Nem sinal de vida nas ruas, e as casas eram ocupadas apenas por matéria vegetal malcheirosa. Impossível que seres humanos tivessem habitado Geddan nos últimos meses!

Nem tivemos tempo de especular sobre o ocorrido, quando um horror maior mergulhou sobre nós. Saídas do nada, erguendo-se do chão e das folhagens, dúzias de criaturas começaram a mover-se. Zumbis putrefatos, verdes do mofo, mal podendo ser notados em meio a tanta podridão vegetal. Não apenas humanoides, mas seres de todos os tamanhos e formas.

Despreparados para tais monstros, fomos presas fáceis. Nosso clérigo Wilcok falhou ao tentar esconjurar os hediondos mortos-vivos, e pagou com a vida tendo a cabeça arrancada por uma garra terrível; e o anão Koxxin tombou de igual forma, mas não antes que seu machado tenha destruído três ou quatro zumbis. Apenas levemente ferida, a maga Leonora foi capaz de assegurar nossa fuga com um feitiço que nos tornou invisíveis.

Lamentamos as mortes de nossos amigos durante o caminho de volta — até que, horas mais tarde, notei em Leonora um comportamento estranho. Uma inquietude crescente, uma absurda incerteza nos passos que a levavam para longe do sítio maldito. Quando indaguei por que ela olhava para trás com tanta freqüência, a resposta foi insana: Leonora me aprisionou com sua magia, um feitiço de teia mágica. Incapaz de escapar, só pude ouvi-la pedir desculpas e dizer adeus, dando-me as costas e voltando à aldeia.

Consegui livrar-me dos fios pegajosos, mas bem depois que a maga já havia sumido nas colinas. Sem encontrar coragem para confrontar aquelas coisas outra vez, voltei para cá com a intenção de alertar todos sobre a tragédia. Foi imensa minha surpresa, todavia, ao descobrir que este aventureiro estava sendo procurado pelas autoridades. Acusado de tentar roubar as riquezas de Geddan.

A denúncia foi feita por dois dos encapuzados Geddanenses, que de alguma forma já estavam aqui quando cheguei. Despreparado para o que me esperava, fui logo capturado. Devo reconhecer, meus antecedentes colaboram para me desacreditar — e aqui estou em minha cela, contando-lhes o que aconteceu.

Entendam, sei que a palavra de um ladrão não tem grande valor. Sei o que todos dizem a meu respeito, sei que me julgam um tolo ou um louco por tentar livrar-me da acusação com tamanha bobagem. Por isso pedi para falar com vocês, amigos aventureiros. O perigo é grande, mas quero que visitem Geddan para confirmar minha história. E, se ainda houver esperança, também para salvar Leonora.

Se não desejam fazer isso por um colega desventurado, façam por recompensa: tenho uma boa quantia em dinheiro e itens mágicos, reunidos durante anos de aventuras, que estou disposto a usar como pagamento.

E então, aventureiros? O que dizem?

Praga Verde

é uma aventura para D&D ou AD&D, sendo também possível seu uso em First Quest. O grupo pode conter 4-6 personagens, somando perto de 30 Níveis de Experiência ou mais. Clérigos e magos são mais recomendados.

Existem diversas maneiras de introduzir os personagens nesta aventura. A primeira, mais óbvia, é fazer com que visitem Kairak "Dedos de Fada" (um ladrão de 4º Nível) para ouvir seu incrível relato. Ele estará preso na cadeia da cidade onde estão os personagens, e todos terão ouvido falar das coisas malucas que inventou para escapar. Se o Mestre acha que a história de um ladrão não será suficiente para motivar o grupo, Kairak pode ser substituído por qualquer

NPC/PdM que seja importante para eles.
Kairak possui algum tesouro e itens mágicos obtidos em aventuras anteriores (tipo e quantidade à escolha do Mestre), escondidos em um painel secreto, sob as raízes de uma árvore próxima de sua casa. Alguns ele levava consigo, mas foram confiscados pelas autoridades. Ele promete entregar tudo aos personagens se conseguirem provar sua inocência e tirá-lo da cadeia.
Se por qualquer razão os personagens não quiserem ouvir Kairak ou acreditar nele, vão precisar de mais incentivo. Talvez um ente querido de um dos aventureiros seja um Geddanense, e nesse caso tais boatos seriam alarmantes. Há o pai de Niele, o rico proprietário de uma grande taverna e agora mais preocupado com a filha, podendo oferecer um tesouro maior aos aventureiros. E restam ainda os dois Geddanenses que acusaram Kairak: eles estão na cidade, e seu segredo pode ser descoberto. Seu segredo? Veremos mais adiante...
A localização da aldeia de Geddan não é importante. Ela pode estar situada em qualquer mundo-universo, de preferência a uma ou duas semanas de viagem e em lugar de difícil acesso, como um vale entre colinas. Se os personagens não quiserem ir até lá de jeito nenhum, o Mestre deve apenas deixar que o tempo corra. De qualquer forma eles estarão envolvidos, como veremos a seguir.

A Verdade Sobre Geddan

É real o fato de que o mago Telleron de Howar criou a sedução-celeste, uma espécie de tulipa azulada com propriedades mágicas de sedução. Cheirá-la exige do alvo uma jogada de proteção/teste de resistência contra feitiços, com bônus de +4: em caso de falha, a vítima será enfeitiçada e vai apaixonar-se pela primeira criatura de raça semelhante e de sexo oposto que avistar. O efeito termina apenas com o uso de Anular/Dissipar Magia.
Também é verdade que Telleron ensinou aos habitantes de Geddan os segredos do cultivo da sedução-celeste, pedindo em troca apenas um lugar tranqüilo para viver. O que ninguém sabia, contudo, é que o mago não tinha um coração tão benevolente quanto se imaginava. Ele acreditava na supremacia da vida vegetal sobre todas as outras. Em seu laboratório fazia pesquisas macabras, criando formas de vida pervertidas, tão hediondas que mentes sadáveis não poderiam conceber. Ciente de que o mundo ainda não estava preparado para reconhecer seu gênio, Telleron conservava seus experimentos longe de olhos curiosos.
Um de seus projetos mais ambiciosos envolvia a criação de uma nova variedade de Muco Oliva, uma forma de vida parasita usada por magos para proteger masmorras (veja quadro). Criaturas contaminadas pelo muco tornavam-se monstros vegetais, escravos zumbis para proteger o muco e buscar novas vítimas. Telleron, contudo, achou que podia desenvolver um Muco Oliva que não roubasse a inteligência e a vontade própria do hospedeiro.
Ele quase conseguiu.
Certo dia, o experimento inacabado de Telleron fugiu ao controle. Contaminado por acidente, o mago tornou-se um Zumbi de Muco. Sua carne agora era pura fibra vegetal, enroscada em ossos que um dia foram humanos. Sua inteligência não foi afetada, comprovando em parte o sucesso da experiência — mas o desejo de buscar novos hospedeiros para o muco ainda permanecia. O mago zumbi produziu tanto de seu Muco Oliva quanto

pôde, espalhando-o pela aldeia enquanto todos dormiam. Na manha seguinte ao ocorrido, a maioria da populaçao Geddanense tinha sintomas de domínio pelo muco, dias depois, todos já eram criaturas de carne verde.

Nem todos os hospedeiros mantinham a forma humana, ao contrário do que ocorre com o Muco Oliva comum. Alguns mutavam em formas grotescas, sem olhos, com vários braços ou cabeças. Muitos nem podiam mover-se, enraizados no chão feito árvores. Um traço particular comum a quase todos era o focinho longo, algo lupino, às vezes desprovido de boca.

Cada aldeão manteve sua inteligência e memórias. Não desejavam voltar ao normal, mas entendiam que agora eram monstros e não podiam revelar sua condição ao resto do mundo. Afinal, alguém podia querer curá-los ou destruí-los! Por isso continuaram levando suas vidas como antes, sempre escondendo-se dos visitantes sob mantos, e exportando a sedução-celeste em troca de mantimentos — sobretudo comida, necessária para alimentar o muco faminto em seus corpos. Mantinham forasteiros tao longe quanto possível, aqueles que chegavam perto demais eram atacados ou transformados.

Os habitantes monstruosos de Geddan agora partilham de uma consciência coletiva, uma telepatia que une todos. Cada um sabe o que o outro pensa. Foi dessa forma que os dois Geddanenses presentes na cidade do ladrão Kairak ficaram sabendo de sua intrusão, e inventaram sobre o roubo para prendê-lo e preservar o segredo da aldeia.

O alinhamento ou tendência dos atuais Geddanenses não foi alterado, mas agora eles enxergam o muco como uma dádiva divina. Acham que ele é o melhor para todos. Sua intenção atual é espalhar o muco, obedecendo ao instinto de buscar novos hospedeiros, mas farao isso com astúcia. O mago Telleran trabalha com fervor em seu laboratório para modificar a sedução-celeste, fazendo com que seja capaz de transmitir o parasita. Exportada para terras distantes, a flor vai contaminar grandes populações. Um glorioso destino aguarda todos os seres vivos, livres de guerra ou discórdia, unidos para sempre em uma só mente — pelo menos, assim pensam os atuais Geddanenses.

Por serem inteligentes, os habitantes de Geddan não são imunes às magias que afetam a mente. Exceto por esse detalhe, têm os mesmos poderes e fraquezas de uma Criatura do Muco Oliva comum. Eles não são mortos-vivos de nenhum tipo, e por isso não puderam ser esconjurados pelo clérigo durante a primeira visita de Kairak.

Chegando à Vila

Quando os personagens chegarem a Geddan, vão encontrar ruas vazias e casas com muito Muco Oliva no teto. Todos os aldeões já estarão cientes de sua vinda. Sim, porque eles estavam sendo vigiados pelos dois Geddanenses presentes em sua cidade — e o que um sabe, todos sabem.

20d6 pessoas transformadas habitam Geddan, além de alguns animais pequenos (caes e gatos) e grandes (cavalos e gado bovino), todos zumbis. Normalmente atacam quaisquer visitantes, esperando contaminá-los com o muco de seus próprios corpos. Ficam escondidos nas matas ou sob a terra até o momento do ataque. Se notarem que o grupo é poderoso demais para ser derrotado dessa maneira, podem tentar uma abordagem mais "diplomática": vão defender seu ponto de vista, afirmando que são criaturas inteligentes e têm o direito de viver isolados se assim desejarem, como têm feito pacificamente até agora. Vão declarar que o grupo de Kairak teve medo e atacou-os, e que foram forçados a lutar em legítima defesa.

A grande maioria dos habitantes de Geddan era de pessoas normais, personagens de "Nível 0". Poucos eram aventureiros. Os NPCs/PdMs mais importantes são descritos a seguir.

Telleran de Howar, Mago 9, Vil (Maligno e Ordeiro)

O outrora humano Telleran tem agora uma "pele" verde-oliva, manchada de ocre e marrom. Seus olhos são cobertos por um tipo de visor transparente, e o rosto tem um focinho curto sem boca (ele não pode mais falar, exceto com outros zumbis). Possui ainda uma longa cauda em forma de raiz.

Telleran trabalha para criar uma nova variedade de sedução-celeste, que seja capaz de transmitir o Muco Oliva de forma insuspeita. Ele deverá conseguir isso em 1d8 meses, e a partir de então Geddan começará a exportar a terrível flor. O primeiro carregamento será enviado para a cidade onde vivem os personagens: dias depois algumas pessoas começam a se comportar de forma paranóica, e mais tarde transformam-se em Zumbis de Muco. Esta, aliás, poderia ser uma maneira alternativa de iniciar a aventura.

Telleran era um mago de 9º Nível; ainda conserva seus poderes mágicos (feitiços escolhidos pelo Mestre), e usará todos para evitar que os personagens impeçam seus planos. De alguma forma ele consegue usar suas magias mesmo sem a voz (Silêncio será inútil contra ele). Recentemente ele mudou seu laboratório para uma caverna próxima, que cavou com as próprias mãos. Lá a escuridão faz com que o muco cresça melhor. A caverna também guarda o tesouro da aldeia (tipo H), e é bem protegida por outros zumbis.

Leonora, Maga 3, Honrada (Caótica e Boa)

A maga que havia escapado da aldeia com Kairak foi contaminada com o Muco Oliva através do ferimento que recebeu. Com o passar das horas, o parasita influenciou sua vontade e ela desejou voltar. Como sabia que o ladrão tentaria detê-la, lançou sobre ele uma Teia Mágica.

Leonora tem agora uma pele arroxeada, com grandes folhas nascendo de suas costas, parecidas com asas. Assim como Telleran, ainda retém seus poderes mágicos e pode lançar feitiços sobre os personagens. Ela não aprecia violência e vai preferir encantá-los com a magia Encantar Pessoas, fazendo com que eles achem "uma boa idéia" receber o muco.

Niele, Humana, Bondosa (Boa e Neutra)

Contaminada pelo muco, a jovem que o ladrão Kairak havia sido contratado para encontrar está agora enraizada diante de sua casa, perto da entrada da aldeia. Niele teve a parte posterior do corpo transformada em algo similar a um tronco de xaxim, com samambaias crescendo nele. Touceiras de espinhos agrupam-se ao longo de sua coluna. Ela não tem olhos, mas pode falar e sua voz é agradável. Cega e imóvel, Niele é incapaz de lutar. Se encontrada pelos aventureiros, apenas conversará com eles de forma amistosa e educada. Vai explicar o que lhe aconteceu, e mostrar-se chocada com a intenção deles de exterminar o muco, ela nunca experimentou tanta paz e beleza. Acha que os personagens deviam ficar e receber a dádiva verde de Geddan, pois iriam apreciar muito. Se souber sobre a preocupação de seu pai, pedirá que digam a ele que está bem e feliz.

Galgar, Guerreiro 6, Honrado (Caótico e Bom)

Marido de Niele e único guerreiro de Geddan, quando foi contaminado, tornou-se o mais grotesco dos zumbis. Ele tem quatro metros de altura, cinco braços, quatro pernas e vários galhos secos no dorso. É tratado como um Zumbi do Muco com 12 Dados de Vida. Pode fazer até quatro ataques com seus vários braços. Embora tenha sido um guerreiro quando humano, ele usa as tabelas de ataque e jogadas de proteção dos monstros.

Este que é o maior dos Geddanenses pode andar apenas com metade da velocidade dos outros. Prefere ficar enraizado em algum lugar sombrio — quase sempre a entrada da caverna-laboratório de Telleran, onde monta guarda. Imóvel nessa posição, pode facilmente ser confundido com uma árvore (60% de chance) e atacar de surpresa aqueles que tentarem entrar na caverna.

Você é a Doença, Eu Sou a Cura!

A maneira mais evidente de combater o Muco Oliva é com fogo. Incendiar a aldeia toda vai matar quase todo o muco (e alguns aldeões enraizados). Os Geddanenses tentarão tudo para evitar isso, até mesmo suborno — eles têm boa quantidade de tesouro para oferecer! Se a vila for queimada, contudo, ainda vai restar o muco que está na caverna do mago.

Outra maneira de "desinfetar" a aldeia é com Muco Esverdeado (ou Lama Esverdeada em D&D), capaz de neutralizar e corroer a substância oliva. Existem na caverna laboratório de Telleran alguns jarros de pedra contendo esse muco, que ele guardava como medida preventiva. É preciso ter cuidado, contudo: a versão esverdeada do muco é quase tão perigosa quanto a oliva. A caverna de Telleran guarda livros e anotações que descrevem o Muco Oliva e seus zumbis em detalhes, inclusive revelando sua vulnerabilidade ao Muco Esverdeado.

Se todo o muco inerte for destruído, os Geddanenses ficam desorientados. Agora livres do instinto que os fazia buscar novos hospedeiros, eles não sabem ao certo como será a vida daqui em diante. Uns vão buscar uma cura, outros vão sentir-se satisfeitos como estão, e alguns vão matar-se ou fugir para evitar novas desgraças — afinal, seu simples toque ainda tem 10% de chance de transmitir o parasita! Com autorização do Mestre e alguma criatividade, um jogador poderia ter um personagem contaminado pelo Muco Oliva...

PALADINO

Muco Oliva

Classe de Armadura:	9
Dados de Vida:	2+2
Movimentação:	0
Ataques:	Especial
Dano:	Especial
Nº de Aparição:	1d4
Proteção Como:	Guerreiro 1
Moral:	5
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	30

Este monstruoso vegetal cresce nos tetos de lugares escuros e úmidos, e pode facilmente ser confundido com a Lama Esverdeada (Livro de Regras, pág. 46), mas é bem mais perigoso. Alimenta-se de qualquer matéria animal, vegetal ou metálica. É incapaz de mover-se, mas as vibrações de uma criatura passando sob o muco fazem com que ele se solte e caia, atingindo a vítima. Trate como um ataque normal: a CA de armaduras não é considerada, apenas ajustes por Destreza (se a criatura notou o muco com antecedência) e por magia. A vítima deve fazer uma jogada de proteção contra veneno: se falhar, não percebe a presença do muco em suas costas porque ele secreta um veneno entorpecedor com essa finalidade. Outro personagem tem 50% de chance de notar casualmente a presença do Muco Oliva no colega.

O muco começa a contaminar a vítima rapidamente, penetrando em sua carne e espalhando-se nela como um câncer, alimentando-se de fluidos vitais. Em 2d4 horas a vítima começa a preocupar se em alimentar, proteger e esconder o Muco Oliva. Vai evitar qualquer tentativa de remover o muco, fugindo ou lutando se necessário. Após 1d6 dias a vítima sofre uma súbita e hedionda metamorfose, tendo sua carne substituída por Muco Oliva, e transformando se em uma Criatura de Muco Oliva.

O muco pode ser ferido apenas com ácido, frio congelante ou fogo. Muco Oliva e Lama Esverdeada são criaturas opostas, que destroem uma à outra quando se tocam.

Criatura de Muco Oliva

Classe de Armadura:	9
Dados de Vida:	1(P), 5(H) ou 12(G)
Movimentação:	18 (6)
Ataques:	1
Dano:	1d4, 2d8 ou 4d6
Nº de Aparição:	1d20
Proteção Como:	Guerreiro 1, 5 ou 12
Moral:	5
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Neutro
Valor de XP:	10, 300 ou 2600

Criaturas contaminadas pelo Muco Oliva tornam-se novas formas de vida, as Criaturas de Muco Oliva. Estes "zumbis de muco", como são mais conhecidos, têm uma ligação mental com o muco que os criou, obedecendo ordens para protegê lo. Eles também comunicam-se telepaticamente entre si, ajudando uns aos outros. Seus Dados de Vida, Dano, Proteção e Valor de XP vão depender do tamanho da criatura transformada — pequena, humana ou grande O tamanho é a única diferença entre elas.

O zumbi conserva alguma inteligência animal, mas pouca ou nenhuma lembrança de sua vida anterior. Agora seu objetivo é apenas encontrar novos hospedeiros para o muco. Cada ataque certeiro da Criatura de Muco Oliva tem 10% de chance de contaminar a vítima. Se tiver sucesso, ela abandona o combate, pois agora reconhece o inimigo como alguém de sua própria "espécie".

O zumbi de muco pode ser ferido apenas com ácido, frio congelante, fogo ou a magia Mísseis Mágicos. Não podem ser feridos com armas (mágicas ou não) ou eletricidade, nem afetados por Sono, Encantar Pessoas ou quaisquer magias que afetem a mente. Quando uma porção de Lama Cinzenta é aplicada sobre um desses zumbis, provoca 2d4 pontos de dano por round até reduzir a criatura a um esqueleto sem vida.

Um personagem que tenha sido transformado em Criatura de Muco Oliva não pode ser trazido de volta ao normal, exceto com alguma magia poderosa, feita por um mago ou clérigo de alto nível

O Muco Oliva e a Criatura de Muco Oliva são monstros de AD&D, encontrados no *Livro dos Monstros*, pág. 276. A seguir temos sua descrição e atributos para D&D.

GURPS

RADIKAL!!!

Yeah!!! Os Swat Kats atacam em seu RPG favorito!

Local: Megakat City...

Megalópole com mais de um milhão de habitantes, Megakat City abriga a sociedade felina. Sim, esta cidade da Era Espacial é povoada por gatos, evoluídos a partir dos grandes felinos pré-históricos. Estamos em uma realidade alternativa, onde humanos não existem e os "bichanos" são a espécie dominante.

A ação quase sempre se desenrola no perímetro urbano, que abrange boa parte do continente, desde o litoral até áreas desérticas no interior. Podemos encarar esta cidade como um Estado completo, economicamente auto-suficiente. Megakat City é abastecida de energia por um reator nuclear localizado nos arredores da cidade — um infeliz equívoco de planejamento urbano, considerando a quantidade de atentados às instalações. A alta tecnologia local é proveniente do Complexo de Pesquisas e Laboratórios Pumadyne.

Na periferia de Megakat encontram as ruínas de Katcho Ptucho, importante sítio arqueológico que, juntamente com o Cemitério Central abandonado desde a Idade das Trevas, mantém os pesquisadores envolvidos em infindáveis escavações, que revelam a história desta metrópole felina.

Outros pontos marcantes a serem citados estão localizados na baía de Megakat: a ilha de Alkatraz, presídio de segurança máxima onde muitos criminosos perigosos cumprem pena; e Vulcanus, exótico refúgio de férias onde existe um enorme e misterioso vulcão extinto — cujas lendas locais dizem ser a moradia de um enorme monstro adormecido

Economicamente, Megakat City é sustentada pela extração de diamantes e metais preciosos, encontrados nos desertos intercontinentais nos limites mais distantes da megalópole. O abastecimento de petróleo é feito através de petroleiros vindos do além mar. Existe também uma aliança industrial e empresarial com Katsis, sua cidade-irmã no hemisfério oriental.

A Força de Defesa

A lei e a ordem em Megakat são mantidas pela Força de Defesa da megalópole. Os Defensores, como são chamados, fazem o papel de polícia, defesa civil e guarda paramilitar. Ela utiliza, além de radiopatrulhas convencionais, unidades blindadas (tanques), aviões de caça e helicópteros de apoio.

Chance Fildres, T-BONE

ST: 17, **DX:** 15; **IQ:** 12; **HT:** 15
Velocidade: 9,25; **Deslocamento:** 9
Esquiva: 10; **Aparar:** 11; **Bloquear:** 9
Dano Básico: GDP 4d-1, Bal 3d+1

Vantagens e Desvantagens: Felinidade, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Prontidão +2, Rijeza +2, Força de Vontade +3, Identidade Secreta, Voto (Proteger Megakat), Senso de Dever (seus amigos), Teimosia, Inimigos.

Peculiaridades:
- Trata o Turbokat como se fosse um ser vivo.
- Apaixonado pela vice prefeita Kelly Bricks.
- Aficcionado por histórias em quadrinhos.
- Adora os desenhos do Gato Assustado, grande sucesso da TV em Megakat.
- Frase de efeito: "ROCK'N'ROLL!"

Perícias: Pilotagem 18, Artilharia 15, Armas de Fogo (Luvatrix) 18, Caratê 15, Judô 14, Escudo 16, Corrida 14, Acrobacia 14, Escalada 15, Salto 14, Condução (carros) 15, Motociclismo 14, Operação de Computadores 12, Operação de Equipamentos Eletrônicos (Turbokat) 15, Pára-quedismo 14, Mecânica (carros) 14, Mecânica (jatos) 16, Conhecimento de Terreno (Megakat City) 12, Natação 12, Demolição 12.

O melhor piloto da Academia de Aviação de Megakat City, Chance concluiu o treinamento como o ás do esquadrão de cadetes. Seu gênio forte no comando dos jatos da Força de Defesa logo o destacou como o melhor piloto da ativa — e a maior dor-de-cabeça dos artilheiros de bordo. "Caras frouxos!", é o que sempre dizia Chance antes de conhecer seu atual parceiro Swat Kat, Jake Katovinsky. Foi expulso da Força após um acidente aéreo que destruiu o novo Quartel General da Força de Defesa. Chance negou ser o responsável, atribuindo a culpa do acidente à má pilotagem do comandante Ulisses Feral, mas o tribunal considerou ele e seu parceiro culpados. Foram ambos sentenciados a pagar os reparos com trabalho público no ferro-velho de Megakat. Hoje Chance Fildres pilota o jato Turbokat, adotando o codinome T-Bone.

Jake Katovinsky, RAZOR

ST: 14; **DX:** 16; **IQ:** 15; **HT:** 14
Velocidade: 9,25; **Deslocamento:** 9
Esquiva: 10; **Aparar:** 11; **Bloquear:** 9
Dano Básico: GDP 1d; Bal 2d

Vantagens e Desvantagens: Felinidade, Reflexos em Combate, Inventor, Bom Senso, Noção do Perigo, Identidade Secreta, Voto (Proteger Megakat), Senso de Dever (para com todos que conhece), Inimigos.

Peculiaridades:
- Fã de ficção científica.
- Frase de efeito: "BINGO!"

Perícias: Pilotagem 14, Artilharia 18, Armas de Fogo (Luvatrix) 18, Caratê 16, Judô 16, Escudo 16, Corrida 14, Acrobacia 16, Escalada 16, Salto 16, Natação 15, Condução (carros) 15, Motociclismo 16, Operação de Computadores 15, Operação de Equipamentos Eletrônicos (Turbokat) 18, Pára quedismo 16, Mecânica (carros) 16, Mecânica (jatos) 16, Conhecimento de Terreno (Megakat City) 15, Demolição 15, Captação 16, Engenharia Mecânica (veículos) 17, Construção de Naves 16, Matemática 12, Eletrônica 16, Criminologia 14.

Um gênio em engenharia, mecânica e eletrônica, Jake abandonou uma promissora carreira nos Laboratórios Pumadyne para se aventurar como artilheiro/navegador de caça. Apegado a maneiras pouco convencionais de agir, teve muitos problemas em achar um piloto de caça na Força de Defesa que aceitasse seu jeito excêntrico de trabalhar. Sua última chance de encontrar um parceiro foi... Chance. Deu tudo certo e ambos formavam a equipe mais explosiva dos esquadrões dos Defensores. Também envolvido no acidente do Quartel General, está cumprindo a determinação judicial com Chance no ferro velho. Lá, Jake encontrou-se no paraíso dos equipamentos reutilizáveis. É o responsável pela criação e manutenção da indumentária Swat Kat, desde as Luvatrix até o incrível Turbokat, onde atua como navegador e artilheiro de codinome Razor.

A razão de todo esse arsenal? Bem, a vida em Megakat City não é fácil!
Todos os veículos da Força de Defesa carregam como equipamento padrão estojos de primeiros-socorros, 1d rifles laser, uma bazuca com munição para dois disparos e, no caso de helicópteros, sistemas de resgate (guincho de recuperação, compressores de ar...). O Mestre pode distribuir qualquer equipamento adicional que ache necessário para os veículos dos Defensores, sendo eles personagens jogadores ou não

Radiopatrulhas: Viaturas do cotidiano da vida policial. Carros comuns, exceto pelos motores turbinados e carroceria blindada (DP 2, RD 10). Normalmente utilizadas em patrulha urbanas e repressão ao roubos. Sua velocidade máxima é de 190 Km/h. Comportam 4 UdEs (Unidades de Espaço, explicadas a seguir).

Viaturas Blindadas: Tanques desenhados para ação urbana, equipados com um canhão duplo, dois lasers pesados e forte blindagem (DP 5, RD 40). Os tanques ou viaturas blindadas são usados apenas em casos de necessidade de grande poder de fogo ou em crises. Transportam munição suficiente para 50 disparos duplos dos canhões, e atingem a velocidade de 60 Km/h Comporta 10 UdEs.

Aviões de Caça: Jatos supersônicos, cuidam da defesa do espaço aéreo de Megakat City. Os melhores pilotos são enviados em esquadrões de caça, sendo que dentre todos o soldado Chance destacou-se em seu esquadrão — apesar de cair em desgraça,

Vice-Prefeita KELLY

Perícias: Condução (carros) 16, Diplomacia 15, Administração 16, Contabilidade 14, Política 16

Katherine Bricks — ou Kelly, como prefere ser chamada pelos amigos — assumiu o controle da prefeitura de Megakat City em tudo que possa se referir a burocracia, decisões municipais secundárias e economia. Ela sim, deveria estar no cargo ocupado pelo atual prefeito, Manx. Apesar disso, por puro altruísmo, deixa que Manx fique com a honras de seu árduo trabalho, seja por respeito ao político veterano ou por não importar-se com glórias. Jovem dinâmica e corajosa, Kelly sempre enfrenta os problemas de frente e, quando depara-se com algo com que não possa lidar, pede a ajuda de seus maiores aliados no combate ao crime: os Swat Kats. Correm rumores de que ela conhece as verdadeiras identidades de Razor e T-Bone, mas são só boatos

Prefeito MANX

Perícias: Lábia 15, Política 18, Golfe 13, Condução (carrinhos de golfe) 15, Corrida 18

Político de mão cheia, Manx orgulha-se por ser prefeito de Megakat City durante mais de dez mandatos (quase trinta anos!), ainda que na verdade a vice-prefeita esteja cuidando de tudo nos últimos três mandatos...
Manx é um grande falador, e covarde de carteirinha! Sempre que questionado sobre seus acessos de covardia diante de algum possível perigo, ele exclama com um sorriso sarcástico no rosto: "Como acha que me mantive no cargo de prefeito por tanto tempo, heim?"

anos atrás. Os aviões da Força de Defesa são construídos em dois modelos: na versão para um único piloto, são equipados com dois lasers pesados; e na versão para piloto e artilheiro, além dos lasers, a unidade também possui um conjunto de mísseis explosivos. Ambos têm blindagem mediana (DP 2, RD 20) e atingem Mach 1, cerca de 2500 Km/h. Comportam 10 UdEs.

Helicópteros de Apoio: Estas unidades são usadas tanto em combates urbanos como para patrulhamento e resgate. Os helicópteros, como seu nome diz, dão apoio às outras unidades em terra — sejam viaturas blindadas ou carros de patrulha. São equipados com dois lasers pesados e podem carregar mísseis explosivos. Têm blindagem resistente (DP 3, RD 35), atingem 210 Km/h e comportam 7 UdEs.

SWAT KATS, o Esquadrão Radikal!

Em Megakat City, uma misteriosa dupla de pilotos defende a megalópole de todos aqueles que ameaçam a paz pública. Com a ajuda de um poderoso jato de caça, eles agem à margem da lei; volta e meia são perseguidos pelos Defensores como os criminosos que combatem. Eles são Razor e T Bone, os Swat Kats.
Utilizando tecnologia, digamos, pouco convencional, os Swat Kats são considerados pela vice-prefeita Kelly Bricks um verdadeiro ás na manga quando a ação dos Defensores não é suficiente. Quando em perigo ou ciente de um problema na cidade, a vice-prefeita entra em contato com Razor e T-Bone através de um comunicador especial (presente de Razor).
A dupla possui uma base secreta sob o ferro-velho de Megakat, um antigo refúgio nuclear esquecido, adaptado para se tornar um hangar subterrâneo, estação de reparos e complexo de testes e treinamento Swat Kat. Razor, com sua genialidade, deu vida a um interminável arsenal de combate ao crime — que vai desde mísseis a veículos especiais personalizados. T-Bone, por sua vez, testa e cuida da aprovação dos equipamentos mais loucos inventados pelo parceiro. Ambos vivem ocultos por suas identidades verdadeiras de ex-Defensores, expulsos da Força devido a um acidente que não provocaram. Hoje eles cumprem pena ao pagar pelos reparos decorrentes deste acidente, trabalhando como mecânicos e zeladores do depósito/ferro-velho de Megakat City.

Veículos e Equipamentos

Razor desenvolveu uma infinidade de armas e equipamentos para o combate ao crime em Megakat. Ele praticamente cria algo novo a cada dia. Portanto, vamos listar aqui apenas a aparelhagem mais utilizada pelos Swat Kats — o Mestre pode criar vários outros. Além disso, daremos as estatísticas do armamento convencional dos Defensores.
Neste cenário todos os veículos têm espaço limitado para armas, veículos menores e equipamento variado. Definimos a capacidade de carga de cada veículo como Unidades de Espaço (UdEs). Isso vai permitir ao Mestre e jogadores mais liberdade para escolher o que desejam carregar em seus veículos.

AS AVENTURAS

Bem, cremos nós, o Mestre que lê esta matéria já deve estar se perguntando: "Droga, como é que vou colocar meus jogadores nesse cenário?" Repare que o mundo dos Swat Kats aceita diversos sistemas de jogo, devido à dinâmica do desenho animado. Suas aventuras, apesar dos personagens aparentemente infantis, são repletas de ação, terror, ficção e violência. Exatamente o que nós, RPGistas, estamos acostumados a lidar.
Se ainda assim você tem dúvidas sobre como montar uma aventura, eis algumas sugestões:

Estranhos em Terra Estranha

Os personagens, humanos comuns ou não, de qualquer cenário, são sugados de seus mundos natais por um poderoso vórtice dimensional. Não, desta vez não é o costumeiro cataclismo de Yrth! Quando eles se derem conta, estarão em um cenário urbano que talvez pareça familiar, porém alienígena.
Diante do grupo recém-transportado, um anãozinho de manto com pele avermelhada e braços esqueléticos fica brandindo um relógio e gritando: "Venham, seres extradimensionais do passado e futuro! Ajudem-me na conquista final de Megakat! Obedeçam a seu mestre, PAST MASTER!"
Se os personagens vão se aliar ao nanico ou descer-lhe o sarrafo (o que é muito mais provável), depende dos jogadores. Depois o objetivo da aventura seria encontrar um meio de voltar a seus mundos de origem, devendo encarar o medo e a curiosidade do povo de Megakat (eles nunca viram criaturas evoluídas de macacos, lembre-se), enfrentar ou peitar os Defensores, ou os próprios Swat Kats.

Milícia Urbana

Os personagens pertencem à sociedade felina, cada um com suas características, mas fatos obscuros os uniram.
• O desaparecimento de parentes ou amigos na colônia de férias da ilha de Vulcanus.
• A busca por um artefato da Idade das Trevas, no cemitério mal-assombrado de Megakat; ou algo mais antigo ainda, nas ruínas de Katcho Pitcho.
• Uma vingança contra algo ou alguém, possivelmente um dos vilões que atacam a cidade.
Em qualquer dos casos, os personagens podem receber auxílio de pesquisadores, dos Defensores ou dos próprios Swat Kats.

"Prendam Esses Tiros-Quentes!"

Aqui os personagens fazem parte da Força de Defesa de Megakat City. Estão sob o comando direto do Comandante Feral, e adivinhe qual é a ordem do dia! Capturar a qualquer custo os Swat Kats! Cabe ao Mestre decidir se os jogadores conseguirão pegá-los, ou se a dupla de gatos mascarados vai escorregar entre seus dedos, apelando para escapadas no estilo MacGyver. É pano pra manga para aventuras muito mais longas e elaboradas.

TURBOKAT

O formidável jato dos Swat Kats, uma das coisas mais velozes nos céus da cidade, é um verdadeiro arsenal aéreo que transporta uma grande gama de mísseis e veículos secundários. Tem a versatilidade de um helicóptero, graças a seu sistema de turbinas articuladas.
Criado por Razor, o Turbokat pode atingir qualquer local de Megakat muito antes da chegada das tropas dos Defensores. Atinge 7500 Km/h, mas um sistema de velocidade extra permite que deixe a atmosfera para atuar como módulo suborbital. Pode carregar até

Tenente FELINA

ST: 13, **DX:** 15; **IQ:** 13, **HT:** 14
Velocidade: 7,25; **Deslocamento:** 7
Esquiva: 7, **Aparar:** 12; **Bloquear:** 5
Dano Básico: GDP 1d; Bal 2d-1

Vantagens e Desvantagens: Felinidade, Poderes Legais 2, Aparência (bonita), Prontidão +3, Voto (proteger e servir), Excesso de Confiança, Impulsividade.

Peculiaridades:
• Não aceita "não" como resposta.
• Frase de efeito: "Você queria o melhor piloto? Pois eu estou aqui!"

Perícias: Armas de Fogo 18, Pilotagem (helicópteros) 18, Artilharia 16, Escalada 16, Condução (carros) 16, Briga 18, Pára-quedismo 15, Manha 15, Natação 15, Salto 15.

Jovem oficial de esquadrão dos Defensores, Felina Feral tem o gênio de seu tio, o Comandante Feral, mas pouca experiência e mais audácia. Excelente piloto e atiradora, age sempre em equipes de ação direta e às vezes conta com o apoio dos Swat Kats. Diferente do Comandante Feral, Felina acredita que Razor e T Bone estão dispostos a defender Megakat assim como ela, e sempre procura amenizar as decisões arbitrárias do tio em relação a eles. A Tenente Felina está cotada entre os melhores pilotos de helicóptero da Força, perdendo apenas na pilotagem de aviões para o ex-Defensor Chance Fildres.

A FELINIDADE

O povo-gato de Megakat recebe uma vantagem racial proveniente de seus antepassados felinos: a Felinidade. Se os personagens jogadores são cidadãos de Megakat City, além da aparência felina (orelhas pontudas, cauda, pelagem...) deverão possuir a vantagem racial Felinidade. Ela custa 11 pontos e gera os seguintes modificadores: DX +2 (20 pontos), HT +1 (10 pontos), Garras (15 pontos; GDP +2 de dano e um nível de Super-salto (10 pontos, explicado em *GURPS Supers*).

40 UdEs.
A blindagem do Turbokat tem DP 4, RD 40.

CICLOTRON

Motociclo blindado que ajuda os Swat Kats em operações de solo, foi criado em três versões.
MK I: Para um piloto (geralmente Razor), ocupa 6 UdEs e tem espaço para um mini-lança-míssil de 5 tiros (dano de 5d por contusão cada) mais 3 UdEs para outros equipamentos. Atinge 250 Km/h. Tem blindagem leve (DP 2, RD 10).
MK II: Para piloto e um passageiro, mais utilizado em reconhecimentos de área ou em locais que o Turbokat não pode alcançar. Ocupa 8 UdEs e pode carregar 2 UdEs de equipamentos. Atinge 200 Km/h. Blindagem igual à do MK I.
Sand Kat: Versão para missões no deserto e no gelo, tem esteiras de tração turbo e pode levar duas pessoas. A blindagem é mais resistente que a dos ciclotrons normais (DP 2, RD 15). Ocupa 8 UdEs e pode levar 3 UdEs de carga. Velocidade máxima: 100 Km/h.

HOVERKAT

Flutuador para qualquer terreno, é razoavelmente blindado (DP 3, RD 35) e pode carregar até quatro passageiros. Tem velocidade máxima de 195 Km/h e ocupa no Turbokat 15 UdEs. Pode levar até 5 UdEs em armas e equipamentos.

JET SKI

Como os que são usados por civis nas praias de Megakat, mas com modificações feitas por Razor. Podem ser levados no Turbokat (ocupam 3 UdEs e podem carregar 1 UdE de equipamentos) e lançados sem problemas. São sempre carregados aos pares, e alcançam 60 Km/h.

TURBO DRILL

Perfuratriz para escavação rápida, a Turbo Drill é o maior veículo secundário dos Swat Kats, podendo levar quatro passageiros e 5 UdEs de carga. Tendo a aparência de um tanque e blindagem equivalente (DP 4, RD 35), ocupa 20 UdEs no Turbo Kat.

Equipamentos Manuais

Tanto os Swat Kats como os membros da Força de Defesa usam armas de mão, equipamentos portáteis e uniformes protetores. Listamos aqui algumas sugestões, mas fiquem livres para equipar como desejarem seus personagens.

Trajes Antifogo: Uniformes reforçados usados por pilotos e artilheiros, têm RD 5 (10 contra fogo). Os trajes de Razor e T-Bone são diferentes na aparência, mas sua resistência é a mesma.

Uniformes de Combate: Exclusivo dos Defensores, são reforçados com um peitoral de fibras semelhante ao Kevlar e acompanham capacete. Geralmente usados por soldados ou oficiais de campo. DP 1, RD 10.

Queimadores: Mochilas a jato usadas pelos Swat Kats, permitem lhes voar durante até 10 turnos — sua autonomia máxima. Têm pára-quedas acoplados para emergências.

Luvatrix: A obra prima de Razor é uma luva cibernética que comporta diversos sistemas defensivos e ofensivos, além de um arpéu de escalada. Cada uma pode conter até quatro dentre os equipamentos descritos abaixo ou criados pelo Mestre:
• **Arpéu:** Um lançador de cabo super-resistente com 10m metros e garra de fixação. Suporta até 100 quilos de carga.
• **Escudo:** A Luvatrix concede DP 1 ao usuário, mas com o escudo ela sobe para 3. Também tem as propriedades de uma cobertura Reflec.
• **Controle Remoto:** Todos os veículos Swat Kats

Comandante FERAL

ST: 16; **DX:** 14, **IQ:** 14; **HT:** 16
Velocidade: 7,5, **Deslocamento:** 7
Esquiva: 7; **Aparar:** 10, **Bloquear:** 7
Dano Básico: GDP 1d+1; Bal 2d+2

Vantagens e Desvantagens: Felinidade, Poderes Legais 3, Status 1, Voto (proteger e servir), Teimosia, Gigantismo, Intolerância (criminosos).

Peculiaridades:
• Não perde tempo discutindo com criminosos
• Frases de efeito: "Não se preocupem, os Defensores estão aqui!"; "Sem comentários!"

Perícias: Armas de Fogo 18, Pilotagem 15, Artilharia 16, Condução (carros) 16, Briga 16, Pára quedismo 14, Manha 16, Natação 14.

Oficial de comando geral, Ulisses Feral é do tipo veterano linha-dura. Seu jeito cabeça-dura de agir manteve a ordem da tropa de Defensores mesmo nas maiores crises. Infelizmente, com a chegada de dois "tiros-quentes" — gíria para encrenqueiros — sua vida nunca mais foi a mesma. A dupla de soldados era a melhor e mais bem preparada equipe piloto/artilheiro da Força de Defesa de Megakat City, mas questionavam constantemente as ordens de seus superiores, inclusive o próprio Comandante Feral. Foi em uma destas ocasiões, durante um ataque de Darkcat ao Quartel-General dos Defensores, que Feral causou a queda do avião de Chance Fildres e Jake Katovinsky sobre as instalações que protegiam, permitindo a Darkcat fugir. Na ânsia de cumprir seu dever, Feral sequer percebeu que ele foi o responsável pela destruição de sua base.

dentro de um raio de dois quilômetros podem ser comandados à distância pelo controle remoto na Luvatrix.

• **Serra Circular:** Feita de uma liga especial, pode cortar qualquer coisa (em combate causa dano de 6d por corte). Pode também ser disparada como projétil em caso de necessidade.

• **Mini-Disparador de Cimento:** Um pequeno canhão que lança cargas desta goma de impacto e imobilização. Causa 1d de dano contundente e requer do alvo um teste de HT: falha significa paralisação por 1d turnos. Tem munição para 10 tiros e cadência de dois disparos por turno.

• **Maçarico Laser:** Laser de 500 megawats, pode ser usado para corte de materiais e soldagem. Uma arma improvisada que causa 3d de dano por perfuração (use as estatísticas da espada laser do GURPS Módulo Básico.

• **Minilâminas Turbo:** Pequenas lâminas disparadas em alta velocidade. Uma Luvatrix comporta até 20 lâminas e dispara três por turno.

• **Minimíssil Polvo:** Projetado para agarrar um alvo e lançá-lo à distância, causa 3d de dano perfurante e arremessa um alvo a até 2d+2 hexes de onde estava (reduza um hexe para cada 50 quilos do alvo)

• **Bumerangue:** Um bumerangue metálico arremessado por lançador, causa 4d de dano por contusão. Não é compatível com o escudo — os dois equipamentos não podem ocupar uma mesma Luvatrix.

• **Balestra:** Uma pequena besta acoplada à Luvatrix pode disparar um virote explosivo (dano de 6d por contusão). Comporta apenas um disparo e leva dois turnos para recarregar, cabendo ao Mestre decidir quantos virotes o Swat Kat tem ou pode levar. Também não é compatível com o escudo.

• **Minimíssil Aranha:** Bala projetora de cabos com efeito boleadeira. O alvo deve rolar DX ou tentar uma esquiva: em caso de falha estará imobilizado até alguém soltá-lo. Não funciona contra alvos maiores que um ser humano.

• **Aquapropulsor:** Com este implemento a Luvatrix pode operar como um propulsor subaquático, útil para mergulhos rápidos (autonomia de 20 turnos).

Tanques de Oxigênio: Todos os aviões, incluindo o Turbokat, possuem reserva de oxigênio para quatro horas e unidades portáteis com oxigênio para trinta minutos.

Comunicadores: Radiotransmissores acoplados aos capacetes de pilotos e soldados, encontrados em diversas formas, tamanhos e raios de alcance.

Capacetes: Além de comportarem os comunicadores, no caso dos Swat Kats, Razor adaptou em seus capacetes uma lanterna e viseiras antibrilho que também funcionam como visores de mira digital (Mestre, aplique modificadores de acordo com a necessidade).

Artilharia

Os armamentos para veículos e manuais ocupam o espaço livre de qualquer veículo (Unidades de Espaço - UdEs), sendo os jogadores e o Mestre responsáveis pela carga das unidades. Algumas armas serão exclusivas da Força de Defesa, mas a maioria pertence aos Swat Kats.

Lâminas Turbo: Projéteis Swat Kats em forma de grandes lâminas de machado, desenvolvidas para cortar partes de aviões inimigos. Causam dano de 10d por corte, e podem ser lançadas até quatro unidades por turno. Cada uma ocupa 1 UdE.

Barragem Antiaérea: Conjunto de ogivas criadas para situações em que o Turbokat esteja em desvantagem numérica. Cada salva tem 18 ogivas que causam 5d de dano por contusão cada. Uma vez disparada a salva, todos os alvos diante do Turbokat em um

DEFENSORES DE TÓQUIO

Ok, os Swat Kats NÃO defendem Tóquio, mas, até aí, os Power Rangers também não! A seguir temos versões dos Swat Kats, seus inimigos e equipamentos para o sistema DEFENSORES DE TOQUIO.

T-BONE
F5, H4, R5, A2, PdF3 (Luvatrix)
Vantagens: Golpe Arrasador x4 (as capacidades especiais da Luvatrix), Irmão Salvador (Razor), Recuperação Espantosa, Vôo (com o Queimador)

— Mack e Molly), Identidade Secreta, Protegidos Indefesos x2 (Kelly Bric Professo Manx), Grito Ridículo

arco de 160 graus recebem 1d ogivas nas fuças, por ordem de aproximaçao Se nem todas as 18 ogivas atingirem os alvos, considere que elas erraram e foram parar só o Mestre sabe onde. Uma salva de barragem antiaérea ocupa 4 UdEs.

Míssil Polvo: Um dos mais utilizados pelos Swat Kats, causam 8d de dano por perfuração em alvos muito grandes (aviões, tanques, monstros gigantes...), onde fixam se e o arrastam, ou desequilibram, de acordo com a vontade do Mestre

Míssil Cabeça-de-Fósforo: Um dos mísseis mais destrutivos dos Swat Kats, carrega uma carga de napalm e tem ogiva autocomburente. Causa 8d de dano por contusão, mais 2d de dano pelo fogo durante 2d turnos ou até que seja apagado. Ocupam 3 UdEs cada, e podem ser disparados até três por turno.

Míssil Fritador: Criados por Razor para sobrecarregar os circuitos de um alvo com alta voltagem e paralisá lo Causa 8d de dano por choque Ocupam 1 UdE cada, podendo ser lançados até quatro no mesmo turno.

Míssil Zunido: Projétil Swat Kat que, após o lançamento, libera de seu nariz uma grande serra giratória, sendo quando as Lâminas Turbo não são eficazes. Causam 15d de dano por corte, ocupam 2 UdEs cada e podem ser lançados em dupla ou tiro a tiro.

Míssil Escavador: Usados por Razor para a abertura de passagens em montanhas ou canas de escoamento de rios e lagos. Qual a utilidade disso? Em caso de incêndio nas matas próximas a Megakat, digamos, o míssil poderia cavar um quebra-fogo em segundos! Ocupam 1 UdE cada, e podem ser lançados até quatro em um turno.

Míssil Básico: Tanto os Defensores quanto os Swat Kats têm este míssil convencional, que causa 10d de dano por contusão Ocupam 2 UdEs cada e podem ser lançados apenas um por turno. Razor gosta de escrever nos seus coisas cretinas como "de Razor, com amor!"

Lançador de Cimento: Canhão giratório instalado no Turbokat que dispara cargas de "cimento", um adesivo de secagem rápida que prende os alvos, em uma cadência de seis tiros por turno. Causa dano de 5d por contusão e requer do alvo um teste de DX: em caso de falha ele fica imobilizado por 5d turnos. Se os alvos forem veículos, podem ficar com as turbinas entupidas ou perder visibilidade. A munição para 200 disparos ocupa 4 UdEs.

Mega Laser: Arma de último recurso, o Mega Laser pode ser disparado apenas uma vez — depois necessita de recarga no hangar dos Swat Kats. Fica montado no nariz do Turbokat e leva dois turnos para ser ativado. Causa 25d de dano perfurante, mas cuidado geralmente ele perfura o alvo e tudo o mais que estiver na frente! Uma vez instalado, o Turbokat perde 5 UdEs

Laser Pesado: Arma de feixe padrão dos veículos da Força de Defea, exceto pelas radiopatrulhas, claro. Causa 6d de dano perfurante, tem cadência de 4 tiros por turno e ocupa 3 UdEs.

Canhões Duplos: Exclusividade dos Defensores, são montados nas viaturas blindadas, ocupando 5 UdEs, mas 1 UdE para munição Causa 10d(x2) de dano e dispara uma vez por turno

Equipamento de Resgate: Guincho de recuperação, bote inflável, estojo de primeiros socorros e outros. Tantos os Swat Kats quanto os Defensores têm esse equipamento, que ocupa UdEs definidas pelo Mestre.

Os Vilões Rotineiros de Megakat City

A maior das dores de cabeça da Força de Defesa e dos Swat Kats são os chamados vilões rotineiros, seres dotados de grandes poderes, corpos cibernéticos, mentes diabólicas de todas as espécies que resolveram — não se sabe porquê — destruir, conquistar, reformular ou apenas saquear Megakat City.
Aqui estão as fichas dos mais cotados na lista de procurados dos Defensores. Suas perícias foram deixadas a cargo do Mestre, já que eles são muito imprevisíveis

DARKCAT
ST: 20; DX: 16; IQ: 17; HT: 20
GDP: 2d-1; Bal: 3d+2

O primeiro e talvez mais perigoso inimigo da sociedade felina. Um horrendo gato de corpo avantajado, veste uma túnica negra protetora (DP 4, RD 15) que esconde suas feições verdadeiras. Usa uma bengala-espada (dano de 2d+2 perfurante, 2d por corte) e mais uma grande quantidade de armamentos escondidos. Está sempre acompanhado por 2d Arrepiantes (ST 10; DX 10; IQ 8; HT 5). Em sua folha de ocorrência estão um atentado a bomba (nuclear, claro) contra a cidade e o seqüestro da vice-prefeita, entre outros crimes.

DOUTOR VIPER
ST: 16; DX: 12; IQ: 19; HT: 16
GDP: 1d+1; Bal: 2d+2

Gato mutante com características de serpente, o Doutor Viper é um geneticista de primeira linha cuja ambição deturpou seu caráter e corpo, tornando-o um dos seres mais desprezíveis de Megakat. Nas ocorrências registradas destacam-se diversas invasões aos Laboratórios Pumadyne atrás de produtos químico-genéticos da série Katalist Alpha (compostos que vão do número 1 ao 100), a destruição do Centro Empresarial da cidade e a inundação de Megakat com gel mutagênico (o "ooze" da Tartarugas Ninja era fichinha perto disso!).
O couro de Viper tem RD 5. Ele pode usar a cauda como golpeador com alcance de dois hexes. Com ela, Viper pode agarrar pessoas e objetos de tamanho médio, bastando para isso um teste de DX

PAST MASTER
ST: 18; DX: 10; IQ: 14; HT: 16
GDP: 1d+2; Bal: 3d

Necromante e conjurador, este anãozinho de 800 anos, braços ossudos e pele avermelhada controla poderes mágicos concentrado em um estranho relógio de bolso. Ele também consegue convocar varias feras e monstros com ajuda de um livro de encantamentos. Entre seus atos criminosos podemos citar a destruição de várias partes da cidade com ataques de criaturas, desde um Megassauro Rex a múmias gigantes de Katcho Pitcho.
Past Master foi acidentalmente despertado de uma hibernação de sete séculos, e agora busca fazer Megakat regredir à Idade das Trevas. Deseja também capturar e casar-se com a vice-prefeita Kelly Bricks, afirmando que ela é a reencarnação da Princesa Feiticeira Kahstra, seu antigo amor não correspondido.
O relógio de Past Master possui um sem número de poderes mágicos, como abrir portas dimensionais e temporais, lançar rajadas de energia, dar vida a objetos inanimados e muito mais. O Mestre escolhe os poderes exatos do relógio. Como apenas o vilão conhece seus segredos, a peça não poderá ser usada por outras pessoas

OS METALIKATS
ST: 25; DX: 14; IQ: 10; HT: 15
GDP: 2d+1; Bal: 5d-1

Mack e Molly foram os maiores gangsters de Megakat, até que encontraram o fim de sua carreira nas mãos dos Defensores e do Comandante Feral. Presos na ilha de Alkatraz, tentaram uma fuga em um pequeno bote e colidiram com um cargueiro. Seus corpos sem vida foram recuperados na praia pelo Doutor Recon, um cientista benevolente que transferiu suas mentes para dois corpos robóticos superpoderosos. Antes que Recon percebesse seu erro, Mack e Molly assumiram a identidade de Metalikats e iniciaram a maior onda de roubos da história de Megakat. Destacam-se em sua folha de crimes a tentativa de assassinato do prefeito e vice-prefeita, seqüestro e diversos roubos a banco.
Os Metalikats têm armas de plasma (3d de dano perfurante, 4 disparos por turno). Seus corpos blindados têm DP 4, RD 30. Molly tem em seu braço armado lâminas afiadas que causam 2d+2 de dano perfurante, 3d de corte.

HARD DRIVE
ST: 12; DX: 12; IQ: 11; HT: 13
GDP: 1d-1; Bal: 1d+2

Famoso pirata de dados e ladrão de tecnologia, Hard Drive usa um casaco especial que lhe permite digitalizar seu corpo, podendo viajar pela rede elétrica livremente. Com o casaco ele tem a vantagem Corpo Elétrico x5, dispara raios (3d perfurante, NH 15) e capacidades tecnomânticas (pode controlar qualquer aparelho eletrônico em um raio de dez hexes, se tiver sucesso em um teste de IQ+3). O casaco também funciona como dreno de dados e armazenador de energia. Seu currículo criminoso tem em destaque o roubo do protótipo de supertanque Hipopótamo e o próprio jato dos Swat Kats (felizmente recuperado logo em seguida).

GUIDEON & FLÁVIUS

PAST MASTER
F4, H2, R3, A1, PdF6
(Relógio Mágico)
Vantagens: Ressurreição, Recuperação
Espantoso, Monstro Insuperável x6 (criaturas variadas de 200 pontos)

HARD DRIVE
F2, H3, R2, A4, PdF3
(Rajada Elétrica)
Vantagens: Sumiço Salvador

OS METALIKA

Mack
F5, H2, R4, A6, PdF4
(arg. Semidos Especiais)

Molly
F4, H3, R3, A6, PdF4
Vantagens: Espada (Garras), Ressurreição.

VEICULOS

Turbokat
F5, H0, R6, A5, PdF5
Vantagens: Vôo,
Especiais), veículos secundários (veículos de 100 pontos cada)

Jato dos Defensores
F2, H0, R3, A2, PdF4

Helicóptero de Apoio
F3, H0, R4, A3, PdF3

Viatura Blindada (Tanque)
F6, H0, R5, A7, PdF6

STORYTELLER

SALVADOR BY NIGHT

O Caern do Caos

Dando prosseguimento à saga de *Brasil by Night*, o DRAGÃO BRASIL presenteia vocês com mais uma grande cidade brasileira adaptada para o Mundo das Trevas. Agora é a vez de Salvador, a capital baiana: uma terra de contrastes e perigos.

O Triunvirato de Sangue

Por volta de 1600, chega ao Brasil o vampiro **Giordano Bruno**, Arconte de Xaviar e filho de Klaus Von Bastian, Elder Gangrel Paulista. Giordano começa a estabelecer suas áreas de domínio no Recôncavo Baiano, através do controle dos engenhos de cana-de-açúcar — uma das principais fontes de riqueza da época.

Sabendo do monopólio da cana por parte de Giordano, o Ventrue vindo da Inglaterra, **Paulo Paes Landin** chega ao Brasil com o objetivo de impedir que Salvador caísse nas mãos do Saba. Para tanto traz consigo um pequeno exército formado por outros três Ventrue e alguns Gangrel. Contando ainda com a colaboração de dois Nosferatu, prole de Samuel (Elder Nosferatu carioca) aliados a Giordano, Paulo começa a colocar em prática seu plano para agregar os líderes políticos locais. Pretende criar uma instabilidade social, gerando um compromisso com a metrópole Saba, sede da Regência, o Rio de Janeiro.

Agindo sob o jugo do líder Ventrue, Francisco Sabino torna-se um dos principais líderes de uma revolta

de República Bahiense.

Triunvirato de Sangue.

O que a Camarilla não sabe...

de tomada de poder.

Os Anarchs (Anarquistas)

explosivo nessa área contestada.

Os Brujah

Os Gangrel

Os Malkavianos

vampírica.

Os Nosferatu

por toda a cidade.

Carmo (Pelourinho – área contestada)

Camarilla)

de Magos)

Os Toreador

Projeto Brazil by Night

Os cenários Punk-Góticos para São Paulo, Rio e Salvador publicados até o momento na DRAGÃO BRASIL são baseados no **Brazil by Night**, idealizado em 1995 por Marcelo Del Debbio como parte de um projeto ainda maior, o **One World by Night**; este, um conjunto de Live Actions sincronizados em todo o mundo, foi organizado pela Camarilla norte americana.

Em **Brazil by Night** os jogadores criam pequenos grupos de vampiros (os *Chapters*), podendo então participar de Live Actions oficiais em qualquer cidade do país. Suas ações são registradas e tornam-se válidas para os próximos Lives e partidas de mesa, como uma única e imensa Crônica. As regras de etiqueta entre vampiros são rigorosas baseadas em material oficial fornecido pela White Wolf.

Para participar do projeto basta ter mais de 16 anos e inscrever-se em um representante autorizado da Camarilla, nas

cidades relacionadas a seguir com seus endereços e diretores. Com exceção destas pessoas e entidades, ninguém está autorizado a cadastrar jogadores para o **Brazil by Night**. Em caso de dúvida, ou se sua cidade não estiver entre elas, entre em contato com a Camarilla.

Brasília: Eclipse RPG, SCLN 308, Bloco B, sala 205, Erico; **Campinas:** Arena RPG, Rua Conceição, 513, André GOdS; **Catanduva:** Confraria dos Observadores, Rua Piracicaba, 333 (em andamento); **Curitiba:** Rocky Raccoon, Pça. Osório, 333, loja 42, Guillermo ou Carlyle; **Florianópolis:** Dragon's House, Rua Conselheiro Mattos, 246, sala 3; Namir, Antro do RPG, Rua Pedro Ivo, 145 (em andamento); **Fortaleza:** Carochinha, Av. Dom Luís, 300, loja 154, Afranio; **Goiânia:** Excalibur RPG, Rua 22, 134, Neuza; **Jundiaí:** O Alferrabio, Pça. Marechal Floriano, 55, Vinicius ou Ana Flora; **Piracicaba:** Livraria Lisonja, Rua Dom Jesus, 669, Gaúcio; **Recife:** Desafio, R. Conde de Irajá, 238, Marcia Batista; **Rio de Janeiro:** Gibiteria Barbaras Magias, Av. Rio Branco, 156, Sobreloja 349, Pedro Borges ou Daniel Braga; Regmar Idiomas, Rua da Matriz, [illegible], sala 107; Itamar Jr.; **Salvador:** Arkana RPG, Rua São Luís, [illegible], sala 102, Bruno Reis; **São Bernardo:** Autem, R. Av. São João Batista, 215, Marcos Leite; **São Paulo:** Memorabilia, Rua Humberto I, 8[illegible], próximo ao Metro Ana Rosa, Paulo Moré.

Camarilla Brazil
Caixa Postal 19053 04505-970 - São Paulo - SP
http://www.geocities.com/timessquare/5751

[illegible] Vermelho.

Os Tremere

[illegible] Brasil. Tem como centros de reunião o IML Nina [illegible] Paulo.

Os Ventrue

[illegible]

Os Giovanni e o Sabá

[illegible] Giovanni, Guillermo.

[illegible] infiltrados nos movimentos de resistência e identidade [illegible] trata.

Os Samedi

[illegible] poucos se aventuram.

Os Setitas

[illegible] ele é o que pretende.

As Forças do Caos

Os Magos

[illegible] permanece assim até hoje.

As Aparições (Wraiths)

[illegible] área contestada.

[illegible] Camarilla.

Os Garou

[illegible] soteropolitana.

Outras Vozes que Aumentam o Caos

[illegible] centes à NSA norte-americana.

BRUNO REIS, ANTONIO ALTRAN, MARCELO DEL DEBBIO

3º RPG - SP

1ª Mostra de Jogos Criativos

ENTRADA FRANCA 3º RPG

- ★ Lançamentos
- ★ Vídeos Inéditos
- ★ Campeonatos de Cards
- ★ RPG para iniciantes e curiosos
- ★ Concurso de fantasias e miniaturas

INSCRIÇÕES E INFORMAÇÕES

- Gibiteca Municipal Henfil
  R. Sena Madureira, 298
- Devir Livraria
  Rua Maracaí, 185
  Tel.: 277-2736
  Fax: 242-8264

28 DE SETEMBRO DE 1996

Tenis Clube Paulista - Rua Gualachos, 285 - Horário: 9:00 as 17:00h

(Próximo ao metrô Paraíso)

Apoio	Promoção	Realização
GROW, CAPCOM, GIBITECA MUNICIPAL HENFIL, Coca-Cola, Devir	TRANSAMÉRICA T DRAGÃO FM 100,1 SÃO PAULO	Terramédia via das artes

Programação do 3º RPG SÃO PAULO

das 9:00h às 18:00hs

50 mesas simultâneas de jogos de RPG (com diferentes sistemas)

- **Manhã: das 10 às 13h.**
- **Tarde: das 14 às 17h.**

Cards

Torneio "MAGIC THE GATHERING" válido para o Campeonato Brasileiro. Início às 10h.
Diferentes tipos de torneios.
Espaço para troca de Cards - das 10 às 17h.
Oficina para aprender a jogar Cards - das 13 às 17h.

Leilão de jogos usados

das 10 às 16h.

RPG para iniciantes e curiosos

Sessão de vídeos

Episódios inéditos da série "Darkstalkers".
Vídeos japoneses.

RPG em vídeo game

Demonstração dos jogos "WEREWOLF THE APOCALIPSE" e "DUNGEONS & DRAGONS II" (Shadow Over Mystara).

Miniaturas

Arena (luta entre jogadores).
Demonstração do jogo de estratégia "INFERNO", baseado na Divina Comédia de Dante Alighieri, de Marco Pecota.
Oficina - como pintar miniaturas de RPG.

Lançamento

"CYBERPUNK 2.020", de Mike Pond Smith.
"GRIMÓRIO" - Suplemento de Arcanun, de Marcelo Del Debbio, com sessão de autógrafos.

Associações de RPG

Apresentação do fanzine FALLEN ANGELS

Inscrições para novos sócios para Fallen Angels e Camarilla.

Concurso de Fantasias e Miniaturas

Horário da votação - das 10 às 16h.
Voto direto por sistema de computação, com resultado às 17h. e premiação para os vencedores e os votantes.

FAZENDO HISTÓRIA

Esta carta é endereçada àqueles que carregam consigo o mérito e a responsabilidade pela edição desta excelente revista, a DRAGÃO BRASIL.

Muitas vezes eu comecei a escrever esta carta, mas nunca encontrei a inspiração para expressar tudo o que gostaria. Até que hoje, na calada da noite, eu enfim pude encontrar as palavras que procurava. Em minha mente até agora desfilam imagens de um garoto de quatorze anos que impôs a si mesmo um exílio voluntário do resto do mundo, e que, por uma tarde chuvosa de abril, enquanto passeava pela Avenida Paulista, pensando no jogo que comprara havia pouco tempo (um jogo estranho com um dragão vermelho na tampa da caixa). Foi quando este garoto, por um fortunado do acaso, entrou em uma banca e comprou uma revista. Pela primeira vez, leu uma revista do começo ao fim, passando pelo editorial até o endereço da editora.

Desde então aquela revista passou a ser parte obrigatória da cabeceira da cama do rapaz. Com o passar do tempo, ela foi se modificando, melhorando, cada vez mais completa. E o mais incrível era que, enquanto a revista mudava, o rapaz também mudava. Ele já não considerava as outras pessoas estranhas, seus resultados na escola eram melhores, e ele se sentia mais completo. Passou a ler tudo que a revista apresentava sobre os outros sistemas e jogos, conhecendo e se aprofundando em GURPS, Vampiro, AD&D e Battletech. Quanto mais ele lia, mais ele queria saber. E assim a história da vida daquele rapaz foi marcada por aquela revista e aqueles personagens e pessoas que nela apareceram até hoje.

Será que vocês percebem? Será que têm a mínima idéia do que estão fazendo? Vocês estão se tornando HISTÓRIA!!! Todos vocês. Não somente Grahal, Paladino, Mxyzptlk, Di'Folkyer, mas também aquele poeta furado que agora comanda o Movimento Machão Medieval, Raphael Andrax, fiel escudeiro (embora tão judiado por seu mestre); a meiga princesa Rhana, ou a enigmática vampira Irmandra, cujo punho escreve palavras que não conseguem esconder o mistério dissimulado por trás delas. Até mesmo o mestre Chong Wong Kai (desculpe, Paladino), com seu temperamento rabugento e seus duelos de sabedoria, já se tornaram parte da história desta revista. Isso sem mencionar outras pessoas que com suas cartas e opiniões fazem a DRAGÃO BRASIL melhor a cada dia.

Com o passar do tempo, surgiram Defensores de Tóquio, metaliianos e tantos outros, que só fizeram enriquecer a sabedoria daquele rapaz. Como a revista, a vida dele foi ficando mais colorida (e também mais cara, as despesas com livros aumentaram muito!!) até que o rapaz cresceu.

Pode parecer impossível que alguém possa atingir a fase adulta em dois anos, mas este rapaz cresceu de maneira estupenda.

Hoje ele tem dezesseis anos. Seu desempenho nos estudos é bem melhor, ele está mais maduro e, sobretudo, aprendeu a encarar a vida com otimismo e de olhos abertos. Agora ele joga RPG com seus professores, colegas e um grupo de amigos com quem ele se sente muito bem, e que ele nunca teria encontrado não fosse a DRAGÃO BRASIL. Tudo graças a uma equipe de pessoas que, em meio a uma sociedade cada vez mais ocupada pela padronização e pelo materialismo, insistem em usar a criatividade e a imaginação, qualidades que se complementam para criar a velha centelha que acompanha o ser humano desde o início dos tempos, e que o mundo de hoje se esforça tanto em apagar.

Sim, para muitos, o RPG é apenas um jogo. O melhor jogo de todos os tempos. Mas para mim, RPG é uma terapia, um ponto de encontro, uma confraternização entre amigos. E na história do RPG, pelo menos no Brasil, mais forte do que tudo está a revista que começou modesta e cresceu. Quando vou às bancas para comprar a revista do mês, começo a lê-la antes mesmo de pagar, transportado para mundos diferentes. Do passado distante para o futuro sombrio com a virada de uma página. Assim, para finalizar, agradeço mais uma vez a todos os que trabalham na revista, a todos que participam dela e, para os navegantes de primeira viagem, continuem imaginando e inventando. Nunca deixem que a luz de suas mentes se apaguem e, sobretudo, escrevam! Divulguem suas idéias e sugestões, façam a História, , pois a História são VOCÊS!

Filipe de Zanatta Santos
São Paulo - SP

Olha,. Assim não dá (snif). Não sei o que dizer. Responder as (snif) cartas de vocês mostra-se cada vez mais difícil. É tanto elogio (func) que nem dá para argumentar. Elogios são sempre bem vindos, mas,. será que você não podíam voltar a baixar o nível, criticar, descer a lenha só um pouquinho? Paladino sem penitência não tem graça. Qualé, não somos tão bons assim! Cadê você, Chong?

Perdão pela brevidade (snif), mas preciso ir até ali e chorar um pouco. Volto na próxima carta.

INJUSTIÇA

Sábio Paladino. Eu, Morgana de Karânys, Maga de Arantar, venho por meio desta mágica epístola saudá-lo cordialmente. Há muito tenho notícias de seus bravos empenhos em defesa da Justiça e, por isso, decidi contar lhe algo.

Em campanha na Terra para livrar a cidade de Avalon de uma maldição lançada por minha irmã gêmea Natana, a Renegada, os bravos guerreiros em meu grupo libertaram acidentalmente o Líder dos Trolls. Este famigerado ser roubou nos todos os itens: armas, armaduras e até nossas próprias roupas. Roubou também o medalhão de Taranar, único amuleto em todos os planos capaz de desfazer a maldição da Renegada.

Após este trágico acontecimento, dois componentes de meu grupo, Diamate e Ícarus, passaram a rivalizar comigo como se eu, Morgana, tivesse culpa pelo nosso Destino. Os infames irmãos tomaram uma atitude indesculpável: cercaram-me, e o covarde Ícarus cortou-me o rosto, criando uma enorme cicatriz que maculou a outrora bela face.

Ainda há mais um agravante que tornou o ataque de Diamate e Ícarus mais covarde e desprezível. Eu, Morgana de Karânus, passava pelo terceiro mês de gestação de uma filha para a Torre Proibida de Arantar. Se eu tivesse perdido minha criança, grandes desgraças cairiam sobre o clã Karânys do mundo de Taranar.

Findo o relato, Paladino, diga-me o que pensa dos infames que atacaram uma maga desprotegida e grávida, depois de conviver com ela durante três meses de campanha, porque inexplicavelmente culpavam-na pelo Destino.

Em conclusão, iluminado Paladino, desejo que seus esforços pelo Bem sejam sempre abençoados pelos deuses e avatares. Saudações arcanas.

Morgana de Karânys
Torre Proibida de Arantar

Ilustre Paladino, como vai? Tudo bem? Espero encontrá-lo bem e com saúde, sob as graças dos deuses.

Esta carta vai esclarecer alguns itens da epístola mágica anterior: Taranar é um mundo de magia criado por mim. Um mundo intermediário entre todos os outros, de onde

LOUSE SLAYERS

Balduvian Horde (Horda Balduviana) por dez centavos? Nossa Mandem cem para mim.

Time Walk, Curitiba - PR

Ops! Grande mancada. A valiosa carta Horda Balduviana está avaliada entre R$ 20,00 e R$ 25,00, ao contrário do que foi publicado na tabela de Alianças em DB #19. A propósito, Time Walk, não recomendamos o uso de dinheiro para *negociar* cartas com outros jogadores, troque suas cartas apenas por outras cartas. Óbvio que você pode continuar usando grana para comprar pacotinhos na loja!

Em SÓ AVENTURAS #4, na aventura solo "Cascateiros do Ridículo", o trecho 2 aponta uma opção que diz "Vá para 28." O correto seria 20.

Alexandre Silva Dias, Goiânia - GO; Heder Osny de Souza Honório, Sao Paulo - SP, Flávio Lúcio Rodrigues Ribeiro, Sao Paulo - SP

No quadro Personagens Dragões, em "Garras, Escamas e Magia" (SÓ AVENTURAS #4), o custo da vantagem Pontos de Vida Multiplicados x10 deveria ser de 450 pontos, e não 500. Com isso, o custo coletivo de vantagens para ser um dragao passa a ser de 755 pontos, e não 805, como foi mostrado.

Flávio Lúcio Rodrigues Ribeiro, São Paulo - SP

Muito bem observado, Flávio. Os Pontos de Vida são multiplicados por dez mas a vantagem não precisa ser comprada dez vezes, e sim nove. Não há custo para multiplicar os PVs por 1, claro. Este paladino é grato a você.

portais podem ser abertos para qualquer lugar. A maga que lhe escreve, Morgana de Karânys, pertence a um dos treze clãs de magos que governam Taranar.
Sou Mestra de AD&D, e os citados guerreiros estavam em campanha minha. O jogador que controlava os irmãos Diamale e Ícaros ficou nervoso porque havia muitos [illegible] e porque o Troll roubou a Espada [illegible], qual ele tanto gostava. Quando estou jogando, Morgana é minha personagem; quando estou mestrando, ela é um PdM que ajuda os jogadores. Aconteceu que o jogador, revoltado comigo, descontou na personagem Morgana, deixando a pobre maga toda confusa, porque afinal ela nada tinha a ver com o "pato".
Agora, eu me pergunto: o que uma pessoa que não quer correr nenhum risco e sai sempre vencendo faz em uma campanha de AD&D? E mais: o que a Maga Morgana de Karântys tem a ver comigo, Érica Araújo, estudante de pré-vestibular, incapaz de executar o menor dos truques arcanos? Nem precisa responder!
Eu gostaria que você, superlido Paladino, esclarecesse alguns incautos jogadores que o personagem nada tem a ver com o jogador, ora bolas! Assim muitas confusões poderiam ser evitadas durante os jogos.
Dado meu recado, gostaria de deixar registrada minha admiração por você, Paladino, grande defensor da justiça; e pelo homem que leva o nome de Marcelo Cassaro, citado vez por outra em seus pergaminhos.
Beijos
P.S.: Quem quiser se divertir em perigosas aventuras, e quem sabe até mesmo em fogos de artifício ao vivo, é só me procurar. Muitos monstros te esperam.

Érica Francisca Vieira Araújo
R: Xerentes, 155/302 B, Sta. Mônica
Belo Horizonte - MG - CEP 31530-170
Fone: 452-1473

Opa! Meu detector de injustiça está bipando!
Seu relato dramático, Érica, é mais que suficiente para alertar contra os riscos de envolver se demais no RPG. Não adianta levar as coisas para o lado pessoal. Os mundos do RPG são perigosos, e em algum momento algo muito ruim vai acontecer com seu personagem. Ora, não se pode ganhar sempre, nem mesmo na imaginação. Não vale a pena perder a esportiva com isso — só leva a brigas e discussões. Vencer NÃO É o objetivo do RPG, não custa lembrar. Quando seu personagem tiver os itens mágicos roubados, receber uma maldição, ou for transformado em pudim de ameixa, muito melhor é ficar feliz porque não aconteceu COM VOCÊ! Era só um personagem, lembra?
Agradeço por sua carta esclarecedora, Mestra Érica. Espero que consiga jogadores mais maduros e conscientes para suas campanhas. Você merece.

PROFANADORES!!!

Caro Paladino, venho em nome de todos os druidas parabenizá-lo pela excelente qualidade da revista. Todas as tradições concordam que já era hora de abrir um espaço para que os jogadores de RPG pudessem discutir, criticar e dar sugestões, e principalmente uma revista sem o controle desleal da Tecnocracia.
Porém, algo terrível aconteceu. Em mal havia adquirido a edição #18 quando li a matéria "Rio by Night". Logo tive certeza de que essa matéria só poderia ter sido escrita pelos profanadores paulistas. Somente eles seriam tão cabeças para esquecer que os esgotos do Rio não possuem galerias, ou seja, não são habitáveis. Bem, eu também gostaria de informar que o feminino de Príncipe é Princesa (não existe isso de A PRÍNCIPE). Também não tenho nada contra a Ilha de Paquetá, mas vocês não tinham um lugar mais inacessível para colocar o elder Tremere?
Mas meu espanto não parou só nessa trágica matéria. "Juízo Final" conseguiu decepcionar-me mais ainda. Pelo amor de Lilith, Disciplina para manipular computadores? Com certeza alguém andou assistindo muito VR5. Mas com certeza esse fato não superou a criação dos Talons of Fenris: se o autor soubesse um pouco mais sobre os were anaus ele saberia que nossos amigos nórdicos pouco têm a ver com os selvagens Red Talons. E por de que adianta derrotar as forças de Wyrm se quem derrotou torna-se corrompido por ele (White Howler versão 2.0).
Sobre a sociedade de magos, então, francamente; é difícil para um admitir isso, mas os Euthanatos são osso duro de roer e, principalmente, a última pessoa a quem eles iriam pedir ajuda é a um vampiro — prova de que o autor não sabe que a crença principal dos Euthanatos é o respeito ao ciclo da vida (o culto da morte necessária). E a Tecnocracia teria muito mais facilidade em caçar os vampiros se eles acabassem com a Máscara, e nunca permitiria direitos a seres sobrenaturais (o que soa meio ridículo, não acha?).
Espero que essa crítica venha a melhorar a qualidade dessa revista no futuro. E espero também que nenhum paulista se ofenda com minhas legações. [illegible] ...tos com

Dr Verbena
World of Darkness - RJ

Ah, agora sim!
Garanto que nenhum paulista se ofendeu, doutor., porque a matéria "Rio by Night" foi escrita por *cariocas*. Não reconhece entre os autores o nome de Arthur [illegible] RPG *Monstros*?
O RPG de [illegible] em geral, incentiva a criatividade. Cada [illegible] a criar seu próprio mundo de aventuras, adequado às preferências particulares do grupo. Portanto, mesmo que cada um tenha uma visão completamente diferente do Mundo das Trevas, nenhuma delas é errada. Não existe uma "versão oficial". Como diz o livro básico de *Vampiro* (e não é a primeira vez que cito este trecho), [illegible] saberá a você mesmo decidir como é o mundo Punk Gótico.
Evidente que com tantos Mestres e jogadores, cada qual com seu próprio mundo, fica difícil agradar a todos. Vários acham que este ou aquele cenário, regra opcional ou classe de personagem está "todo errado" apenas porque não corresponde à sua interpretação pessoal do jogo, ou ao jogo propriamente dito. Prova disso foram as várias cartas e comentários que recebemos sobre as matérias citadas, muitas elogiando, outras mostrando descontentamento.
Bem, onde está o problema? Os esgotos do Rio não têm galerias habitáveis? Só se você assim desejar. Acha que a Ilha de Paquetá é distante demais? Nesse caso, descole para o elder Tremere um apartamento mais próximo. Não gosta de Disciplinas para computadores? Então elas não existem. Acha que os Garras Vermelhas e Crias de Fenris nunca iriam se unir? Pois bem, nunca aconteceu. Talvez não seriam aliados de vampiros em sua [illegible]. Azar deles. Você é livre para recusar tudo que não se encaixa em SEU mundo Punk-Gótico — seja regra oficial, seja opcional. É o mais sagrado direito do RPGista.
Ah, mais uma coisa: existe isso de A PRÍNCIPE sim. Confira o significado do termo na página 54 de *Vampiro*. Diz ali, "A expressão no feminino também é príncipe". Claro, isso não proíbe você de usar "princesa" em suas próprias [illegible], pessoalmente, acho mais adequado).

Grato pelos elogios e pela franqueza, doutor. Até breve, e que a Tecnocracia jamais consiga agarrá-lo.

MALKAVIANO DOIDÃO

Caro Tio Palada. Ah! Ah! Ah! Depois de muitos milênios de existência, acompanhando toda a evolução do mundo e do homem, Eu acabei sendo compelido a escrever uma carta para você e essa revista. Ah! Ah! Ah!
Primeiramente, Eu estou achando monótona essa discussão entre "machões" e "donzelas". Ah! Ah! Ah! Definitivamente, esses caras que escrevem falando besteiras não são muito chegados à "fruta"
Desejo aqui também a publicação de Meu método prático e simples de jogar AD&D, fundamentado nos muitos anos de estudo deste sistema, desde a criação de seu ancestral D&D na década de setenta. Ah! Ah! Ah! Aprenda a jogar AD&D em sete lições. Aqui vai:
1 - Abra a porta;
2 - Mate o monstro.
3 - Pegue o tesouro,
4 - Recupere seus danos;
5 - Procure uma passagem secreta;
6 - Saia da sala:
7 - Retorne à lição 1.
Ah! Ah! Ah!
Para completar um aviso a todos os Vampiros que acreditam ser detentores do poder estamos aqui manipulando vocês. Permitimos que vocês acreditem que comanda alguma coisa, mas na verdade são nossas marionetes. Ah! Ah! Ah.
"Atrás da loucura, esconde-se o verdadeiro conhecimento." Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Gostaria de uma matéria que explicasse o Ars Magica, pois já ouvi falar muito desse RPG, mas não conheço profundamente
Que a loucura esteja com vocês. Ah! Ah! Ah!!!!!!!!!!
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah.

Pleohnasmmus, o Malkaviano Doidão
Sta. Bárbara d'Oeste - SP

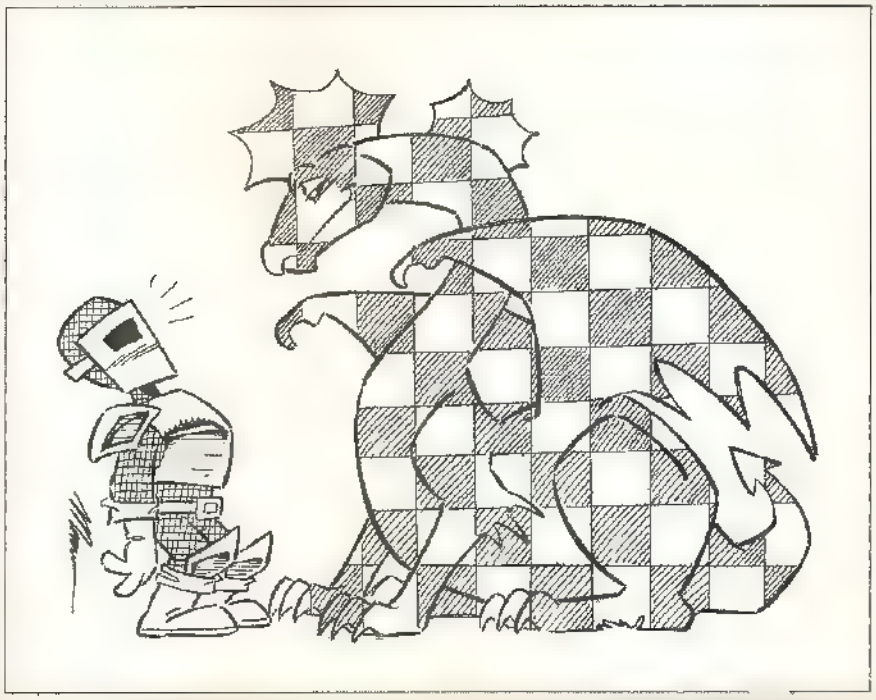
Ah! Ah! Ah .. opa! Isso pega!
Veja lá como fala de D&D e AD&D, seu xarope! Tenha mais respeito com esses jogos primevos, pois sem eles você nunca colocaria os olhos em um *Vampiro: A Máscara*. Além disso, um D&D ou AD&D pode ser tão cheio de drama e interpretação como *Vampiro*, ou apenas divertido com seu abrir-porta-matar monstro-pegar-tesouro-etc. Cada grupo escolhe sua maneira de jogar, e ninguém pode dizer que o outro está errado. Certa vez assisti a uma campanha de *Storyteller* que misturava vampiros, lobisomens e streetfighters, todos lutando contra as baratas invasoras do espaço. Até parecia *Cine Trash*! E todos estavam se divertindo, coisa que sempre foi o grande objetivo do RPG. Ora, mas por que perco meu tempo explicando? Afinal, você é louco!
Ars Magica... ei, acho que tem algo sobre ele em algum lugar desta edição. Mantenha seus olhos dementes abertos. E Tio Palada é a..

INTERESPÉCIES

A família Uh-Tererê o saúda, ó grande Palada. Depois de enfrentarmos temíveis e implacáveis inimigos (a enfermeira, o psiquiatra e o diretor do manicômio) resolvemos sair de nosso esconderijo supersecreto (Rua Castro Alves, 77, Pontal, Ilhéus - BA - CEP 45650-000) para uma missão sagrada designada por nosso grande mestre Beato Salú, encher o seu santo saco. Bem, vamos ao que não interessa.
1) Quando um lobisomem passa da forma lupina para hominídeo, os parasitas comuns como carrapatos e pulgas continuam nele?
2) Caso o lobisomem vá para a Umbra, os carrapatos vão com ele?
3) Dragões de cores distintas podem ter filhotes?
Por fim, gostaríamos de parabenizar a revista pelo ótimo trabalho, e esclarecer que somos absolutamente normais. Uh Tererê. Uh Tererê.

Família Uh-Tererê
Ilhéus - BA

MAIS Malkavianos? E TAMBÉM me chamando de Tio Palada? Ah, seus...
1 e 2) Não sei. Só se forem carrapatos "dedicados". Acho. Se algum leitor lobisomem sabe a resposta (e não tem vergonha de admitir que está cheio de carrapatos), por favor, envie para cá.
3) A biologia diz que sim. De acordo com *Shadowrun*, em termos de classificação zoológica, dragões pertencem ao gênero *Draco*. Animais de mesmo gênero e espécies diferentes podem ter apenas filhotes híbridos — como a mula, resultante do cruzamento entre jumento e égua ou cavalo e jumenta. Híbridos reúnem características comuns às duas espécies, mas são estéreis e não podem ter filhotes por sua vez. Em AD&D, contudo, o *Livro dos Monstros* diz que cada cor de dragão é uma subespécie, não uma espécie. Nesse caso os filhotes também poderiam ter descendentes. É o que acontece com os cães, que mesmo sendo de raças tão variadas podem ter filhotes férteis.
Tudo isto é especulativo, claro. Nós, pelo menos, não temos conhecimento de nenhum RPG que esclareça detalhes sobre a reprodução dracomana. Além disso, ainda que biologicamente possível, esses cruzamentos interespécies seriam improváveis — arrogantes e intolerantes como são, os dragões não iriam se interessar por parceiros de espécies diferentes. Como sempre, cada Mestre deve resolver por si próprio se o cruzamento entre dragões de cores diferentes é possível.



SEJA VOCÊ TAMBÉM UM TESTE PARA A PACIÊNCIA DO PALADINO! ESCREVA PARA:

REVISTA DRAGÃO
CAIXA POSTA 19113
CEP 04505-970
SÃO PAULO - SP

Desprezível Orc, escrevo para pedir ajuda à revista DRAGÃO BRASIL e aos RPGistas de todo o Brasil. Estamos desenvolvendo, em minha cidade, um projeto no qual o RPG será usado como complemento nas matérias escolares. É isso mesmo! Se for aprovado as aulas passarão a ser jogadas. Interessados entrem em contato
Pablo, o Cavaleiro Alado, Rua Abílio Cesár Novais, 45/401, Bairro Haidêe, Cataguases - MG CEP 36770-000

Aí, Goblin... digo, Orc! Vendo Dragon Quest em bom estado, preço a combinar. Dou preferência a moradores de Curitiba
Luiz Henrique S. Oliveira, Av. Paraná, 1489, Apto. 704, Boa Vista - Curitiba - PR - CEP 82510-000. Fone: (041) 356-1279

Ei, Orc, publique meu anúncio e eu lhe dou 1500 XPs! Procuro jogadores de Dungeons & Dragons, entre 12 e 15 anos, experientes ou não. Jogo também Advanced Defensores de Tóquio e Aventuras Fantásticas.
Ivan Figueiredo Barreto, Rua Áurea Freire, 1632, Teresina - PI - CEP 64049-160. Fone: (086) 232 4932

Prezado Orc, publique esta carta ou TE MATO! Procuro jogadores de Magic na região de Barueri. Preciso de um jogador experiente que me ensine a jogar AD&D. Também peço que uma boa alma (não desgarrada, de preferência) que deseje vender um livro básico de Toon ou Paranoia entre em contato
Gabriel Rath Kolyniak, Rua Antônio Pereira Tendeiro, 186, Barueri - SP - CEP 06402-070. Fone: 422-5523

Vendo GURPS Cyberpunk (R$ 18,00) ou troco por GURPS Fantasy. Só faço negócios em São Paulo
Fábio Henrique Canieto, Rua Carlos alberto Vanzoline, 326, Vila Jaguara, São Paulo - SP - CEP 05103-060

Gostaria de corresponder-me com outros Mestres e jogadores de AD&D e Star Wars em todo o Brasil.
Flávio de Mendonça Costa, Rua Ângelo Andrade, 102, 41-C, Itaquera - São Paulo - SP - CEP 08253-050

Vendo Dragon Quest (R$ 28,00). Gostaria também de me corresponder para trocar ideias e aventuras com jogadores de AD&D, GURPS e Paranóia
Leandro Martins Guimarães, Rua Suzana Passos, 1039, Santo Antônio da Barra, Pedro Leopoldo - MG - CEP 33600-000

Desejo entrar em contato com jogadores e jogadoras de AD&D, Millenia, Arkanun, O Desafio dos Bandeirantes e outros sistemas para trocar aventuras. Tal, tal, tal.
Leonardo Hissa Dias do Vale, Av. Gal. Carlos Guedes, 155, Planalto, Belo Horizonte - MG - CEP 31720-500. Fone: 443-2835

Compro miniaturas. Preço a combinar
Klaus Berg Nippes Bragança, Rua Sen. Robert Kennedy, 45, Guararema, Alegre - ES - CEP 29500-000

Procuro jogadores de GURPS e D&D, de qualquer idade, raça, cor, estado civil, religião, bairro ou planeta. Estou desesperado para jogar!
João Marcelo, Q87, Casa 5, Teresina - PI - CEP 64-077-450

Olha, Orc, põe este anuncio ou leva uma bola de fogo no meio da chimbica! Procuro alguém de nível para duelos de Magic, porque não tem mais graça ganhar! Novatos, nem me procurem, serão exterminados antes de descer o primeiro terreno..
Dr. Dark Love, Rua Jorge Tibiriçá, 200, Vila Mariana, São Paulo - SP CEP 04126-000

Troco Dragon Quest, Dungeons & Dragons, Livro do Jogador AD&D, First Quest, Forgotten Realms, Shadowrun (com suplementos), tudo em português, pelas seguintes cartas de Magic. Mirror Universe, Arlivian Archaeologist, Exorcist, Jihad
João Carlos G. Maiolo, Rua André Bernardes, 57, Pq. Cruzeiro do Sul, São Paulo - SP - CEP 08070-200

Quero me corresponder com jogadores de GURPS e Defensores de Tóquio, e também fãs de animação japonesa aqui em Goiânia e outros estados
Alexandre Silva Dias, Rua Ametista, Res. Plaza, bloco E2, Apto. 203, Setor Urias Magalhaes, Goiânia - GO CEP 74565-120

Bota aí na tua barraquinha, Orc! Procuro jogadores(as) de Magic ou RPG, qualquer sistema, na região de Dourados e Campo Grande para jogar, ou em todo o Brasil para trocar correspondência. Aceitamos jogadores sem experiência — estamos dispostos a ensinar
Cowboy, Av. Marcelino Pires, 1016, Dourados - MS - CEP 79801-001

Um pedido de ajuda cairá como carta nas mãos de um grupo de aventureiros, dizendo: "Fui amaldiçoado com o pavor da solidão e aprisionado no calabouço de um castelo. Não tenho ninguem que possa jogar RPG comigo. Estou desesperado querendo entrar em qualquer grupo de RPG (fantasia medieval). Não tenho experiência."
Thiago Carneiro de Almeida, Rua Padre Telêmaio, 210, Cascadura, Rio de Janeiro - RJ CEP 21311-050

Avisa aí, Orc! Procuro jogadores e um Mestre de AD&D para formarmos um grupo. Aviso que sou iniciante e acabo de ler o Livro do Jogador. Tenho 16 anos e estou louco para passar horas em boas aventuras
Adalberto Júnior, Rua Praça Santo Antônio, 72, Ponta Grossa, Maceió - AL - CEP 57015-460. Fone: (082) 223-6886

Procuramos fazer contato com os RolePlayers da Zona Norte — que andam meio escondidos ultimamente: jovens, garotas, principiantes, clubes, vampiros "paladinos", etc. Nosso objetivo é trocar ideias, formar grupos de jogo, amizades, tudo dentro do fabuloso mundo dos RPGs. Yeah! Escrevam, galera! P.S.: Orc, você é meio-irmão do Paladino? Qual é teu nome de guerra? Tá a fim de conhecer a Orcalina?
Os Cavaleiros Dragoons, Rua Ida Boschetti, 66, Vila Gustavo, São Paulo - SP - CEP 02205-010

Procuro jogadores de RPG e card games aqui em São Mateus para participar de nosso grupo. Jogamos Lobisomem, Vampiro, Arkanun, GURPS (Supers Fantasy e Cyberpunk) e Defensores de Tóquio.
Betinho, Ademar e Raphael, Rua Vercinio Pereira de Souza, 139, São Mateus, Sao Paulo - SP - 03945-000

Vendo GURPS Viagem no Tempo (R$ 15,00), Karameikos parte I (R$ 18,00), 70 cards Spellfire (R$ 9,00) e Marvel Super Heroes. Também procuro jogadores(as) em Irajá. Jogo todos os sistemas.
Jefferson Bandeira Baptista, Estrada Cel. Vieira, 291, Bl-D, Apto. 308, Irajá, Rio de Janeiro - RJ - CEP 21220-310

Oi, Orc? Tudo bem? Meu nome é Camila, tenho 14 anos e acho a DRAGÃO BRASIL demais, animal mesmo. Há algum tempo venho me interessando por RPG, mas não conheço ninguém que saiba jogar. Então gostaria de trocar correspondência com pessoas que desejem jogar, me ensinar e se tornar meus amigos, claro! Obrigada
Camila N. Manzini, Rua Francisco Siracusa, 108, São Paulo - SP - CEP 04257-080

Vendo os seguintes títulos da coleção Aventuras Fantásticas. Guerreiro das Estradas, Provados Campeões, A Cripta do Vampiro, Robô Comando, As Cavernas da Feiticeira da Neve, As Coligações de Kether, A Nave Espacial Traveller, A Floresta da Destruição, O Feiticeiro da Montanha de Fogo (R$ 5,00 cada). Também vendo GURPS Fantasy (R$ 9,00), A Fronteira, aventura para Tagmar (R$ 11,00), e Forgotten Realms — Uma Viagem aos Reinos, Shadowdale e Conquistando os Reinos (tudo por R$ 40,00).
Samy "Budy", Av. 28 de setembro, 251, Apto. 203, Vila Isabel, Rio de Janeiro - RJ - CEP 20551-030. Fone: (021) 254-1046

Oiá. Sou jogador iniciante e gostaria de me juntar a outros jogadores de AD&D. Se algum grupo estiver interessado, me ligue
Tiago de Vincenzo Carvalho, Av. Leoncio de Magalhães, 1625, Apto. 41, Jardim São Paulo, Sao Paulo - SP - CEP 02042-011. Fone: (011) 950-6253

Grupos de vampiros de Natal, vamos fazer Natal by Night! Entrem em contato
Luiz Otávio. Fone: (084) 214-4233

Olha a oferta! Vendo os três livros básicos de AD&D por R$ 75,00 em estado razoável de conservação.

Também vendo o cobiçado Rules Cyclopedia (R$ 25,00), um suplemento de D&D (R$ 15,00) e GURPS Viagem no Tempo (R$ 10,00), todos em bom estado. Também procuro grupo de GURPS na região e jogadores para me corresponder
Carlos Kumaiti Tamaoki, Rua Maria das Dores, 50, Penha, São Paulo - SP - CEP 033641-010

Vendo Out of The Pit - Saídas do Inferno, Titan, o Mundo de Aventuras, e o Livro dos Monstros AD&D, todos novos em folha e por um preço camarada. Apenas para Porto Alegre.
Tiago, Porto Alegre - RS. Fone (051) 241-1900

Publica meu anúncio, Orc, ou mando caçar seu alvará! Procuro grupos e/ou jogadores de D&D, Magic e outros sistemas (se aceitarem um casal de elfos como pupilos), em Campo Grande e redondezas, de preferência maiores de 15 anos.
Esdras Q. Fogaça, Rua Joaquim Murtinho, 680, Centro - Campo Grande - MS - CEP 79002-100

Procuro jogadores do card game Illuminati: New World Order.
Genilson Alves de Oliveira, Rua Rúbio de Souza Morais, 205, Cidade Ademar, São Paulo - SP - CEP 04655-070

Troco A Espada Selvagem de Conan Nº 1, original, por um Clanbook ou qualquer livro da série Aventuras Fantásticas. Tenho outros números antigos de Conan que podem entrar no rolo. Também negocio gibis antigos da Marcel e DC.
Luis Lopes Diniz Filho, São Paulo - SP. Fone: (011) 261-2793

Sr. Bumerang Joe, peço que leia minha humilde proposta. Ofereço as seguintes cartas de Spellfire: mais de 30 da série Forgotten Realms, 3 da série de 25, mais de 30 da série de 400, uma da série de 4; e 100 cartas de Blood Wars. Aceito qualquer carta da série Alpha.
Márcio Eiji Ikematsu, Rua Jovino Honorio Fonseca, 44, São Paulo - SP - CEP 04671-260 Fone: 246-9632

Caro Bumerang Joe, li seu anuncio em DB #18 e fiquei interessado em suas cartas de Magic. Tenho mais de 300 cartas de Spellfire, e troco na proporção de 10 de Spellfire por 1 de Magic (sendo ela branca ou artefato).
Tiago Garibaldi, Rua Plínio Calegaro, 52, Vila Feniz, Palmeira das Missões - RS - CEP 98300-000 Fone (055) 742-2642

Vendo GURPS Cyberpunk em bom estado (R$ 13,00), GURPS Módulo Básico em estado razoável (R$ 13,00), GURPS Supers em ótimo estado (R$ 15,00), e Livro do Jogador AD&D com planilha de brinde (R$ 35,00).
Marcelo Oliveira Bertoldo, Brasília - DF. Fone: (061) 242-0722

Preste atenção, Orc miserável! Se não quer que te aconteça o mesmo que houve a seus irmãos em Minas Morgul, onde roubei este itens, me ajude a passá-los para frente, pois a Guilda dos Ladrões está atrás de mim! Vendo Forgotten Realms (R$ 30,00) e Karameikos (R$ 25,00) em português, ou troco por Arkanun, Vampire ou suplementos de Lord of The Rings. Vendo também Saturn e Sega CD com 80 jogos, pela metade do preço. Aproveito para dizer que desejo trocar correspondência e aventuras com JOGADORAS de todo o Brasil (quero saber quão diferente é o ponto de vista delas). Escrevam!
Stealth, o Audaz, Rua Cesário Alves Vieira, 560, Magda - SP - CEP 15310-000. Fone: (017) 487-1128

O Orc aceita qualquer negócio se não tentarem matá-lo primeiro! Escrevam para: DRAGÃO BRASIL Barraquinha do Orc Caixa Postal 19113 Cep 04505-970 São Paulo - SP

Arkana RPG Shop

A loja de RPG do Brasil

Magic the Gathering

Magic 4ª edição	booster	importado	R$ 5,70
Magic 4ª edição	deck	importado	R$ 17,00
Magic Ice Ages	booster	importado	R$ 5,70
Magic Ice Ages	deck	importado	R$ 17,00
Magic Chronicles	booster	importado	R$ 4,00
Magic Homelands	booster	importado	R$ 3,30
Magic Fallem Empires	booster	importado	R$ 2,50
Magic Alliances	booster	importado	(ligue)
Middle Earth	Starter deck	Importado	R$ 17,00
Middle Earth	Booster	Importado	R$ 5,00
Star Wars	Starter deck	Importado	R$ 15,00
Star Wars	Booster	Importado	R$ 4,00

Marvel Overpower

Overpower	deck	R$	15,00
Powersurge	booster	R$	3,30
Mission Control	booster	R$	3,30

Spellfire Master the Magic

Spellfire booster Ravenloft	2nd edition	R$	4,90
Spellfire booster Runes e Ruins	8th edition	R$	4,90
Spellfire booster Birthright	9th edition	R$	4,90
Spellfire deck starter	3th edition	R$	17,00

Dados, Livros importados e nacionais, Cards variados, eventos relacionados à RPG, além de belas miniaturas.

Representante da Camarilla em Salvador Projeto Unliving Cities

As inscrições já estão abertas

R. São luiz 42 sala 102 - Ed. Jardim Brasil - Barra - Salvador - Bahia - Brasil - Cep 40150-000
Acrescente R$ 3,50 (três reais e cinquenta centavos) para despesas postais. E-Mail - arkana@quasar.com.br
Pedidos acima de R$ 150,00 (cento e cinquenta reais) SEDEX por nossa conta. Telefax:245-5064

O igarapé se estendia até a borda do Grande Rio, e nele havia essa pequena praia de areia sempre molhada. Sjala escolhia passar por ali porque Niadorã, seu filho, costumava reunir se com os amigos na praia para nadar, pescar e brincar com a lama escura. Ali o Grande Rio não corria formava um remanso no meio da floresta, e o lodo no fundo parecia ferruginoso à sombra da copa das árvores. Nas águas claras nadavam os peixes enormes e estranhos dessa terra que acolhera Sjala pela força, perseguidos pelas brincalhonas ariranhas.

Sjala trazia nas mãos um cesto de palha trançada cheia da mandioca que apanhara na roça com as outras mulheres da aldeia Elas vinham bem atrás de Sjala, sempre lerdas e falantes.

A onça pintada saltou com um rugido gorgolejante e a esfera brilhante de pura força, lançada com precisa antecipação, colheu a fera ainda no ar e a atirou muitos passos para longe. Sjala correu, ajoelhou-se e abraçou o assustado Niadorã, e, por sobre os ombros magros do menino, viu a onça se levantar, entontecida. Reflexos azulados e escuros percorreram a pele dourada da onça, e em instantes seu pêlo enegreceu e o animal, transformado agora em uma onça preta, soltou um pio de mandíbulas escancaradas e desapareceu com saltos desengonçados no meio da mata.

A própria Sjala assustou-se. Nunca vira tal efeito de seus poderes mágicos.

SANGUE NO GRANDE

Roberto de Sousa Causo

Viu os meninos nadando no igarapé, e entre eles Niadorã, seu filho amado. Nunca pensou que poderia amar tanto a alguém. Muito menos o fruto da semente de um homem selvagem Tajarê, o responsável por sua separação da pequena partida do povo de Sjala que aportara nessa terra, cinco anos passados, a fim de cumprir uma missão milenar. Tajarê, que naquele mesmo dia, por ordem de um conluio de forças da terra, plantara em seu ventre a semente de Niadorã. Niadorã, o Formoso, a criança bela que tinha corporificadas a força do pai e a beleza da mãe Niadorã, portador de poderes apenas intuídos por Sjala, poderes vastos e inexplorados, que a sacerdotisa *ainda* não podia definir.

Nesses poderes jazia a solução para a tarefa de Sjala. Era isso o que sabia, sem deixar de também compreender que Niadorã representava, além da possibilidade de usar a magia da própria terra, a herança do seu próprio sangue, receptáculo de seu amor pleno.

Sjala agora podia ver Niadorã saltando dos galhos baixos para as águas claras do igarapé. À sua volta os outros curumins gritavam e pulavam, atirando lama uns nos outros.

Mas alguma coisa mais chamou a atenção de Sjala, e ela usou seu olho mágico para ver uma onça pintada se esgueirando até a praia de areia, impossível de ser vista entre as folhagens, sem o concurso da visão mágica. Sjala viu ainda que os olhos da onça estavam presos em Niadorã.

Sjala correu o mais rápido que pôde até a praia Alguns dos outros meninos a viram, e como suas mães os ensinavam a ter medo da estranha mulher de cabelos de ouro, eles gritaram e correram para longe. Apenas Niadorã ficou, sorrindo e acenando para ela

Sjala então parou a corrida e concentrou-se Todo o seu poder correu para o seu punho direito, e ela o arremessou direto acima da cabeça do filho.

As velhas da aldeia finalmente a alcançaram, e uma delas, Numapitã, aproximou-se e agarrou Sjala pelo braço.

Tetas, azuis disse, chamando a pelo odioso nome que as velhas lhe haviam dado, devido à pele branca e fina de seu peito , o que aconteceu? Por que os curumins correram e gritaram?

Numapitã e as outras não viram Sjala salvar seu filho do ataque da fera. A sacerdotisa do deus Loki perguntou-se se teria algum valor explicar à velha bruta o que ocorrera. Numapitã tinha inveja de Sjala, e queria Niadorã, o mais belo curumim da aldeia, para si. Se a própria Sjala seguisse as crenças da aldeia, pensaria que fora a inveja da outra que trouxera a onça sobre Niadorã. E como se não bastasse, Tupamacuia, o cacique da aldeia, proibira Sjala de fazer uso de sua magia.

Numapitã e as outras agarraram Sjala pelos braços, e a arrastaram juntamente com Niadorã para a aldeia, onde ela teria de se confrontar com o cacique.

O pajé Sotowái olhou pra aldeia vista de cima do morro, e então Sotowái olhou pra Tajarê sentado no lado do coração de Sotowái. Havia, como de igual a muito tempo, sombras escuras no preocupado rosto de Tajarê.

Tajarê, Sotowái sonhou que novas tarefas vão ser confiadas a Tarajê, bem como grandes dores falou.

Sotowái chamou Tajarê aqui pra falar quais vão ser as tarefas de ele?

Não. Sotowái não sabe das tarefas e das dores de Tajarê, e só pede pra Tajarê preparar o espírito e o corpo pra elas.

Tajarê ficou em pé, em toda a altura e o peso de ele, e em a altura e peso e nos nós duros dos braços e pernas Tajarê falava do sentimento contrário que

RIO

cabia em ele tão turbulento quanto as águas escuras do Grande Rio cabiam no leito de lama em que corriam, fazendo tudo um grande redemoinho sem razão no seu rastro.

Sotowái sabe que Tajarê não quer mais servir à Terra e ao povo mágico da floresta, falou Tajarê, sem olhar pra Sotowái.

Sotowái sabe, mas Sotowái de igual sabe que Tajarê nada pode fazer pra fugir do destino que a Terra mostrar pra ele.

Tajarê só quer paz e o direito ao destino que bate em seu peito. E Tajarê bateu no peito forte com a mão fechada. Tajarê cansou de matar pelo direito da Terra, e de ser levado pela Terra pra onde não quer ir.

O direito da Terra é o direito do homem, Tajarê argumentou Sotowái, sem entender como Tajarê podia plantar pensamentos tão contrários, em sua cabeça jovem. E o homem é o instrumento da Terra, da justiça da Terra

Tajarê nao olhou pra Sotowái. Tajarê olhou pra Terra, até onde a Terra se deixava ver aos olhos de Tajarê, cortada pelo Grande Rio, a grande dádiva da vida, que rastejava pela Terra feito uma cobra sem fim e apertada pelo céu cheio de nuvens escuras

Não há justiça na Terra, Sotowái. Só há a tristeza e a dor que a Terra planta no coração do homem

Agora Sotowái também levantou, pondo um braço nos preocupados ombros de pedra de Tajarê.

A Terra e o homem são um, e acima da Terra o céu de igual é um com o homem falou Sotowái, e então Sotowái apontou pra aldeia. E a aldeia está sobre o coração da Terra, e a aldeia vive todos os jeitos de entender da Terra, todos os jeitos de entender de todas as tribos. É por isso que tantas histórias e tantos nomes vivem de igual na aldeia. E todos os jeitos de entender falam do homem como sendo um com o todo

Tajarê agora olhou pra Sotowái, e Sotowái viu nos olhos do guerreiro uma dor e uma raiva e um destino de terror que fizeram Sotowái soltar o ombro de Tajarê e sair de perto de ele e abaixar os olhos e pedir uma força de confirmação da própria Terra.

Como um homem faz pra deixar de ser um com o todo, é o que Tajarê pergunta a Sotowái falou Tajarê, e andou três passos até Sotowái.

Sotowái pensou que não era coisa a se falar pra Tajarê mas Sotowói de igual viu que Tajarê era agora um homem com sua própria força queimando feito fogo em seu peito, e não conseguiu evitar de falar.

O homem deve virar o não-homem

O não-homem?

Um fantasma, um espírito sem razão no mundo falou Sotowái, com dor e arrependimento na voz, mas sem conseguir segurar a voz de sair. E pra virar um não-homem o homem deve passar pelo caminho do arco-íris. Tudo o que passa pelo arco-íris sai do outro lado virado em seu contrário.

E então Tajarê fez sorriso, olhando Sotowái com desprezo.

A mulher do Anhangá falou que nenhuma feitura mágica pode fazer mal a Tajarê falou Tajarê a Sotowái. Como Sotowái acha que então a Terra vai obrigar Tajarê a matar mais por ela?

Sotowái nada falou. Mas no coração Sotowái sabia que havia jeitos

---

Tupamacuia e os outros velhos e mulheres e guerreiros da aldeia olhavam para Sjala, todos aglomerados sob o teto alto da grande maloca. Numapita a arrastara até ali para ser julgada pelo cacique, por sua bruxaria no igarapé dos curumins. Desde que Tajarê a trouxera à aldeia, Tupamacuia a proibira de exercer qualquer magia, sob pena de ser expulsa ou morta. E ele somente não o fizera em outras situações porque no fundo sabia da importância dela para o plano fosse qual fosse de Sotowái e Tajarê para ela. Sjala procurou com os olhos o marido, mas apenas encontrou Uilamuê, o pai de Tajarê.

Onde está Tajarê? perguntou ao velho selvagem.

Com Sotowái, fora da aldeia foi a resposta.

Uilamuê era apenas um pouco menor que o gigantesco filho. Parou perto da nora, com os fortes braços cruzados no peito, como que disposto a protegê-la. Sjala sabia que a família do marido tudo faria para evitar o castigo prometido, mesmo que tivesse de ir contra a autoridade do cacique Ela ainda não sabia como lidar com essa estranha lealdade. Talvez a família de Tajarê fizesse tudo por ele. Uilamuê e outros acreditavam que o filho mais velho tinha ele também missões maiores que a aldeia a serem cumpridas em nome de sua terra.

Numapita e as outras mulheres se adiantaram e narraram a Tupamacuia o que pensavam ter ocorrido no igarapé. Mas o velho cacique fez um único gesto com a mao direita, calando-as de pronto.

Tupamacuia já cuidou de Tetas Azuis, falou o cacique.

Sjala estremeceu. O que ele queria dizer?

Tupamacuia fez um outro gesto com a mão, e houve um movimento nos fundos da grande maloca. Um grupo de mulheres surgiu. Não tinham olhos puxados e rostos largos do mesmo modo que as pessoas da aldeia. Mais inquietante, vestiam roupas e carregavam pequenas espadas de metal.

Tupamacuia chamou as icamiabas, disse Uilamuê.

Tetas Azuis não é parte da aldeia disse Tupamacuia. Tetas Azuis é parecida com as icamiabas. Pode ser que as icamiabas vão aceitar ela e levar ela embora da aldeia pra não voltar

Uma das estranhas mulheres aproximou-se. Era alta, de longos cabelos negros menos lisos que os das mulheres da aldeia. Icamiaba significava "mulher sem homem", mas o que aquilo queria dizer? Seu rosto parecia mais próximo do rosto de uma bretã, do que o de uma das selvagens dessa terra, embora houvesse ali alguma coisa daqueles olhos puxados e nariz chato. Sjala assustou-se com o estranho sentimento que a atingiu não esperava mais tornar a ver um rosto do seu mundo. Não tão cedo

As icamiabas de igual entendem que esta mulher não faz parte da aldeia, nem desta Terra, disse a mulher de rosto bretão, na língua da aldeia. Vamos levar ela pro nosso lugar e entender o que ela faz aqui.

As outras mulheres se adiantaram, caminhando na direção de Sjala. Uilamuê bateu palmas e gritou. No mesmo instante seus outros filhos, todos guerreiros altos e fortes, saíram das sombras da maloca com seus arcos armados e apontados para as icamiabas.

Uilamuê disse, usando o nome que ela ensinara a ele e aos outros, e que ele tanto lutara para poder pronunciar:

Sjala é parte da família de Uilamuê, mulher do guerreiro Tajarê, mãe do curumin Niadorã. Sjala não quer deixar a família. Nenhuma icamiaba vai levar Sjala da aldeia. Uilamuê então se voltou para o cacique. Tupamacuia não devia ter chamado as icamiabas.

Era um impasse. As flechas apontadas para as cabeças das mulheres. Uma flecha apontada até mesmo para a cabeça do agora assustado Tupamacuia. As mulheres de rostos decididos, as mãos nas espadas.

Subitamente Sjala sentiu simpatia e gratidão dirigidas à família de Tajarê. Mas ela ao mesmo tempo sentiu que aquela era sua grande chance de liberdade. Enquanto estivesse próxima de Tajarê, sua magia seria inútil à sua tarefa. Estava presa à aldeia nem sequer sabia *onde* Loki estava aprisionado. Se aquelas mulheres a levassem para longe, em algum momento escaparia. Estaria livre para procurar por Loki e libertá-lo para o Ragnarök a grande guerra de Loki para arrastar o mundo a um novo caminho

Contudo... o que faria sem seu amado Niadorã?

A escolha de Sjala era dolorosa, mas ela tomou sua decisão

Sjala vai com as icamiabas

Tajarê desceu do morro com Sotowái e entendeu que Sjala tinha

partido com as icamiabas, que o pai Uilamuê tinha tentado segurar Sjala mas que então as icamiabas ameaçaram usar suas flautas-de-vento e toda a aldeia pediu pra que Sjala fosse levada e que o pai Uilamuê tinha mandado assim mesmo os outros filhos seguirem a canoa das mulheres-sem-homem pelo Grande Rio de volta até sua grande aldeia de troncos no Território das Pedras

Tajarê falou:

Pai Uilamuê fica com Niadorã. Tajarê vai seguir as icamiabas e trazer Sjala de volta

E quando acabou de falar, Tajarê viu que Sotowái ficava duro e caía a seus pés. Tajarê ajoelhou e o pajé falou de olhos virados com a voz dos espíritos e seguro nos braços de Tajarê que Tajarê tinha que descer até os Igarapés Escuros, na curva do Grande Rio

Tajarê não tem tempo agora pras coisas de feitura mágica de Sotowái falou Tajarê. Tajarê tem que pegar Sjala de volta.

Tajarê vai até os Igarapés Escuros, que a feitura mágica da Terra vai ajudar Tajarê nessa tarefa.

Tajarê pensou e em pensar quis que *não* fosse a sua resposta, mas um outro pensamento foi aos seus irmãos e ao medo das flechas com ponta de ferro das icamiabas e as flautas-de-vento das mulheres-sem-homem e Tajarê então pensou que toda ajuda era ajuda e que nunca ia deixar Sjala longe de ele e de Niadorã sem antes lutar com todas as armas que tivesse e Tajarê então deixou os outros e rumou pros Igarapés Escuros sem um outro instante de pensar.

* * *

Igarapés Escuros porque não havia gotas de sol batendo nas águas de tanta rama e folha e tronco fechando tudo em cima e antes do céu como a palha das malocas. Mas tinha uma luz no mato e Tajarê de igual sentiu o cheiro doce do mijo do Anhangá, e o veado branco de chifres de ouro apareceu com a mulher esquisita de cabelos batendo nas canelas montada nas costas do Anhangá. Tajarê de igual lembrava da vez última que a mulher havia falado a ele na caverna distante, do que Tajarê tinha de fazer com a mulher Sjala e o que surgiria do ventre de ela. Não havia jeito de esquecer a Mulher-de-cabelos-longos.

Agora é tempo de Tajarê enfrentar sua grande jornada, falou ela a Tajarê. É tempo de impedir que a mulher dourada encontre o monstro de feitura mágica poderosa preso no fundo da Terra E a mulher dourada vai mostrar a Tajarê o caminho pra a prisão do monstro e lá todos os poderes vão enfrentar o fim.

Tajarê estufou o peito forte e então perguntou

O que é feito de Niadorã, no plano de batalha da Terra?

Niadorã é a dor-refém de todos os poderes em luta, e deve ser protegido. Tajarê encontrará o caminho e bem lutará nele até o fim. Todas as forças e os povos de feitura mágica da Terra vão ladear Tajarê na luta, e Tajarê nunca vai estar sozinho e desprotegido.

Mas Tajarê nunca pediu pra ser o campeão da Terra. E em seu coração Tajarê está sozinho na injustiça do caminho que não escolheu e daqueles que não decidiu matar

Tajarê fará o que pede a Terra. Só há um caminho e o caminho e Tajarê são um só e sem Tajarê o caminho não é traçado na face da Terra até a salvação. O Anhangá vai mostrar o que fazer e Tajarê em seguindo o Anhangá vai ter em seu rastro a ajuda toda de sua precisão.

Um vento forte soprou então e os cabelos longos da mulher esquisita se estenderam pra trás e seus braços se estucaram e a mulher saltou do lombo do Anhangá. Tajarê viu o veado branco trotar contra o vento e num chuvisco de folha e galho a Mulher-de-cabelos-longos sumiu mais uma vez, mas não pra sempre.

Ainda na beira do Igarapé escuro o Anhangá agora bebia a água escura e Tajarê e seu arco e suas flechas e um escudo de tartaruga e a borduna-relâmpago que tinha há tempos tirados do homem-de-asas esperavam nas sombras

Tajarê viu que a água borbulhou e espirrou e abriu e de ela apareceram as costas de três botos vermelho-aguados e bicudos. Os botos puxaram um último fôlego e saltaram pra fora da água e em saindo da água seus corpos de peixe viraram as cabeças e pernas e braços de dois homens e uma mulher de pele clara, bem na frente dos olhos assustados de Tajarê

A mulher-boto era alta como Tajarê e não tinha cabelos e tinha as tetas tão cheias quanto as de Sjala, mas as pernas eram mais compridas e seu nariz descia reto da testa.

A mulher boto veio a Tajarê e olhou ele da cabeça às unhas dos pés com seus olhos escuros e fundos como o lodo do rio

Tajarê, o campeão da Terra, falou, com uma voz fina de passarinho. Pôs a mão no peito carnudo e então falou: Ithe-nahen

Os dois homens-boto chegaram perto. A mulher-boto apontou pra um e falou Laic nahen, e pro outro e falou Lcu-nahene, e Tajarê entendeu que esses eram os nomes desses três do povo-boto do Grande Rio, mas achou que não ia segurar os nomes muito tempo na cabeça.

Os olhos de Ithe-nahen brilhavam ao olhar pra Tajarê

O Anhangá falou então na cabeça de Tajarê

Hoje o povo-boto vai ajudar Tajarê a achar o rastro das icamiabas nas águas do Grande Rio, mas vai chegar o dia em que Ithe-nahen vai pedir a paga que só Tajarê pode dar.

O Anhangá foi trotando levando todos até a praia do Grande Rio que dava pra aldeia e lá Tajarê, entrou numa canoa e os três do povo boto entraram na água e empurraram a canoa pra longe com suas costas largas.

O Anhangá ficou em pé nas patas de trás e os olhos vermelhos do Anhangá brilharam e o veado branco fez os chifres de ouro brilharem no último brilho de Vei, a Sol.

O coração do Anhangá bate pela dor de Tajarê falou o Anhangá uma última vez na cabeça de Tajarê, e Tajarê entendeu que em o Anhangá ia ter sempre um amigo e um irmão

---

Tajarê encontrou seus irmãos Luantá e Suatã remando a toda força na subida do rio. Luantá falou pra Tajarê que a canoa gigante das icamiabas já tinha sumido fazia tempo nas voltas do Grande Rio.

Luantá e Suatã viram que as icamiabas sopraram um pano grande em um pau com a flauta de-vento e então a canoa gigante, sem precisar de remos e braços fortes, foi e sumiu mais rápido do que Luantá e Suatã podiam remar, falou Luantá.

Luantá e Suatã devem voltar pra aldeia e na aldeia proteger o pai Uilamuê e o sobrinho Niadorã

Os irmãos protestaram porque queriam lutar, mas Tajarê insistiu que fossem de volta pra aldeia porque se qualquer luta devia haver, devia ser Tajarê, o único lutador, e o povo botocudo levaria Tajarê mais rápido até as icamiabas do que os irmãos podiam remar. Sem querer, Luantá e Suatã obedeceram Tajarê e de Tajarê fizeram distância no caminho de volta pra aldeia.

Sjala viu com espanto a jovem mulher sentada na popa do barco soprando de uma espécie de trompa um poderoso hálito mágico que inflava feito brisa oceânica a grande vela única. O barco ia em boa velocidade, com isso. Sjala não sabia de uma magia assim, nessa terra. As pessoas da aldeia falavam da flauta-de-vento que as icamiabas usavam para destruir as malocas, quando as aldeias recusavam entregar lhes os homens que elas usavam como reprodutores e escravos em seu país ao Norte, mas Sjala nunca

acreditara verdadeiramente nessa lenda

A mulher que era a líder do grupo de icamiabas caminhou até ela, seus cabelos negros ondulando até a cintura. Tinha um gládio desembainhado e se acocorou à sua frente no convés de madeira encerada, sem um movimento que não fosse jovem e firme.

Mulher, de que lugar Tetas Azuis vem?, perguntou a Sjala, na língua dos selvagens.

Sem encontrar motivos para mentir, contou-lhe que provinha de uma terra distante e fria chamada Islândia, cruzando o Grande Oceano. Ao proferir o nome do que os selvagens chamavam de Tantas Águas, Sjala viu que a icamiaba recuou, arregalou os olhos e levantou sem pensar a espada curta.

Como é que Tetas Azuis conhece a Palavra Antiga?, perguntou, mas Sjala não entendeu o que ela desejava saber.

A icamiaba brandiu a parte chata do gládio contra as pernas de Sjala. Repetiu a pergunta agora com raiva na voz.

Sjala considerou usar sua magia contra ela, mas era cedo. Queria evitar o confronto. Esperava que as mulheres a levassem o mais longe possível da aldeia de Tajarê, mas quando a chefe icamiaba tornou a bater nela com o gládio, Sjala pensou na força de Tajarê e desejou que ele estivesse ali.

Em um instante os pensamentos e visões do guerreiro selvagem ecoaram em sua cabeça. Tajarê *via com olhos agudos o barco das icamiabas muito pequeno diante dele. Estranhas criaturas como delfins rosados empurravam sua canoa com o vigor animal de seus corpos. Tajarê pensava nela com amor e culpa. Amor total por ela culpa por tê la contra a vontade. E pensava também em Niadorã, como Niadorã ficaria sem a mãe?*

Sjala piscou, aturdida. A icamiaba agora tinha a ponta do gládio em sua garganta, gritando sua pergunta com mais raiva.

Tajarê estava vindo.

Pensou no que isso representava. Nunca imaginara que poderia estabelecer um elo mental com o o seu captor. Sabia que o coração de Tajarê não mentia. Seu amor e sua culpa eram verdadeiros. E, sem que pudesse evitar, Sjala reconheceu que dentro dela também havia amor por ele, e preocupação por Niadorã.

A icamiaba gritou mais uma vez e recuou o gládio para desferir um golpe justo contra seu pescoço.

Sjala respirou fundo e fechou os olhos, sentindo um jato líquido e quente como sangue atingi-la no rosto e no peito nu, mas nenhuma dor.

Quando os abriu novamente, a icamiaba tinha uma das mãos fechadas em torno da extremidade rubra de uma flecha brotando de seu peito.

Quando a luz voltou da escuridão no olho da mente de Tajarê, Tajarê viu que sua flecha tinha chegado ao alvo. A corda do arco ainda vibrava. Tajarê de algum jeito entendeu que via as coisas varando os olhos de Sjala e vendo então onde estavam as icamiabas na canoa grande das mulheres-sem-homem.

Tajarê armou outra flecha no arco. Tajarê de algum jeito entendeu que vendo pelos olhos de Sjala podia guiar as flechas até o inimigo. Tajarê entendendo isso respirou fundo e deixou que o puxão da Terra e o sopro do ar e o movimento da água ligassem o que Tajarê via no olho de Sjala e o que Sjala via no olho de Tajarê cruzado em suas cabeças e então, e só então, Tajarê deixou que a flecha fosse seguir o seu caminho traçado por uma feitura mágica que Tajarê não entendia.

O corpo da chefe das icamiabas caiu morto sobre as pernas de Sjala, prendendo-a no convés encerado. A mulher com a flauta-de-vento levantou-se, ainda sem entender o que acontecera com sua líder. Sjala pensou que o instrumento mágico poderia se tornar uma perigosa arma contra Tajarê, e no instante em que o pensamento lhe ocorreu, seus olhos testemunharam uma nova flecha trespassar a cintura da icamiaba.

A flauta de vento caiu com um baque metálico no convés.

As outras mulheres, agora entendendo de onde provinham as flechas, precipitaram-se para a popa da embarcação, já com seus pequenos arcos preparados. Uma delas correu para o corpo agonizante da segunda vítima de Tajarê, e após um segundo de hesitação, recuperou a flauta-de-vento.

Os botos tinham empurrado a canoa de Tajarê e Tajarê de igual agora para muito perto da canoa gigante das icamiabas, e quando Tajarê viu todas as tantas icamiabas apontando seus arcos para ele, Tajarê baixou o seu próprio arco já armado e pegou o escudo de casco de tartaruga e Tajarê então levantou o escudo quando viu as flechas vindo de lá em seu rumo.

As flechas de ponta de ferro fincaram no escudo e uma de elas varou o escudo e a pele do peito de Tajarê, fincando fundo nele.

Tajarê gritou de dor e medo, mas mesmo assim sua o força fez ele olhar pra além e acima do escudo e ver que as icamiabas armavam todas juntas os seus arcos com novas flechas de ponta de ferro pra mais uma saraivada certeira, mas esperaram.

Então uma icamiaba soprou da flauta-de-vento com tanta força que a água subiu em volta de Tajarê e a canoa subiu de igual no alto e desceu batendo duro na água. Outro sopro veio e bateu na água na frente da canoa e a água que subiu desceu enchendo a canoa, mas a icamiaba com a flauta não sabia usar o vento nela pra soprar Tajarê pra fora do Grande Rio.

Tajarê entendeu que uma nova saraivada de flechas então viria e que da nova saraivada muitas flechas iam encontrar a sua carne e de igual entendeu que sua chance estava na proteção das águas escuras do Grande Rio. Tajarê jogou o corpo na água no tempo seguro de só apanhar a borduna-relâmpago.

Tajarê encontrou o morno e o frio das águas enquanto afundava e só então lembrou que o sangue que deixava o peito de Tajarê ia chamar as piranhas que caçavam no Grande Rio e que agora iam caçar a carne de Tajarê.

Sjala sentiu o choque das águas contra o seu corpo e seus olhos se fecharam na escuridão líqüida, assim como instantes atrás sentira a excruciante dor de Tajarê ao ser atingido no peito. A ligação mental era muito forte... mais forte do que a ligação entre Sjala e Oestla, o guerreiro viking que cruzara o oceano para protegê-la, ou entre Sjala e a sacerdotisa que a iniciara nos mistérios da magia.

A lembrança fez com que se preocupasse agora em usar essa magia para fugir. Estava claro que as icamiabas não iriam pacificamente transportá la até os seus domínios.

Havia apenas um entrave: a presença de Tajarê era forte demais para que Sjala pudesse concentrar-se. O medo que Tajarê sentia, sozinho nas águas, atingia também a alma de Sjala.

Tajarê lutou pra subir e enquanto lutava de igual ouvia barulhos terríveis, barulhos de bichos que vinham velozes tão velozes e raivosos que eles pareciam morder e mastigar a própria água em seu

caminho, e Tajarê então entendeu que eram as piranhas que vinham e em entender assim já sentia as mordidas das pequenas bocas dentadas em seus braços e pernas e eram mordidas fortes que tiravam pedaços.

E então Tajarê ele próprio ouviu novos sons terríveis como gritos e berros e Tajarê sentiu medo muito medo e de igual sentiu os bichos agora batendo tontos no corpo e nas pernas de Tajarê e eram as piranhas entontecidas pelos gritos dos botos que não tinham abandonado Tajarê sozinho pra ser comido e vinham salvar a ele.

Um dos botos nadou por baixo de Tajarê e Tajarê abraçou o boto e entendeu de um jeito que não sabia que era Ithe-nahen, a mulher-botocuda. Os dois subiram rápido e Tajarê recuperou o fôlego de uma vez e no instante mesmo viu a canoa das icamiabas não muito longe. Viu de igual que as icamiabas não viam Tajarê e que a mulher-boto tinha levado Tajarê de um lado da canoa grande que as icamiabas não podiam de jeito nenhum ver Tajarê.

Tajarê por isso falou ao boto e à inteligência do boto e pediu e empunhou a borduna-relâmpago com toda a vontade que as muitas dores em sua carne mandavam. O boto nadou e nadou e tomou força em nadar na água e enfim em saltar pra fora da água com Tajarê firme e agora irado em suas costas.

Sentindo forte vertigem, Sjala viu uma explosão de água fora do barco, e dessa explosão surgiu Tajarê molhado e sangrando de uma centena de feridas em seu corpo, com a haste partida da flecha icamiaba brotando de seu peito. Tajarê pousou com os dois pés firmes no convés e um único giro da espada que havia tomado de Oestla partiu três arcos das icamiabas, levando junto pulsos e braços amputados.

As mulheres guerreiras gritaram e as que não haviam sido atingidas empunharam seus gládios. Tajarê, sem um único instante de hesitação saltou sobre elas, e Sjala viu apenas os golpes furiosos por ele desferidos deixando um rastro de sangue e morte

Uma icamiaba tentou aparar um golpe da espada com um bloqueio elegante. A espada de Oestla partiu o gládio em dois, bem como um braço, indo cravar-se entre as costelas da mulher.

Tajarê arrancou a espada com um único puxão. Não havia força naquele barco que pudesse se opor a dele. E agora não havia ninguém vivo no barco além de Sjala e Tajarê

O guerreiro baixou a espada e Sjala viu em seu rosto o ardor da batalha escorrer dele como uma lágrima, e em seu lugar restou apenas uma dor e uma conformação infinitas.

Sjala também viu e sentiu o que Tajarê via e sentia. Uma mistura de ódio e culpa tão grande... tão grande a ponto de empalidecer a própria tarefa da sacerdotisa de Loki e essa singular verdade, a visão de Tajarê, o homem fera que a mantinha cativa e que a amava, como um destino superior ao de Loki, era algo que Sjala não podia aceitar Ela reuniu seu poder mágico em um único impulso gritando por liberdade.

Tajarê voltou-se para ela e estendeu dolorosamente um braço

Tajarê viu Sjala virada em garça branca voar um instante antes que pudesse tocar a ela.

Sjala voava, voava para longe de Tajarê, seguindo as curvas do Grande Rio. E enquanto voava uma grande dor ajustada com a do mundo encheu seu peito e Sjala chorou. Chorou pela vida passada na aldeia do povo de Tajarê, cinco anos partilhando a comida e o teto e o riso de sua família e amigos. Chorou mais pela criança que nutrira em seu ventre e mais tarde em seu peito, e que deixava para trás E chorou enfim pelo amor que Tajarê tinha por ela, um amor que não estava escrito nos desígnios de Loki.

As lágrimas que vertia imanaram-se com o sangue que minava dos ferimentos de Tajarê, descendo por sua penas em rios e tributários. As lágrimas de sangue foram colorindo a empenagem da garça branca em que Sjala se transformara, e antes que viesse a noite ela era uma garça rosada voando sobre os contornos generosos do Grande Rio.

E as lágrimas que escapavam e caíam nas águas escuras formavam largas vitórias régias de flores rubras que desciam boiando a correnteza que um dia se casaria com o mar.

A dor podia esperar, as feridas podiam esperar. Outra vez sentado na canoa dele Tajarê tentava apenas o descanso, sem fechar os olhos. Dos lados da canoa de Tajarê as piranhas pulavam e borgulhavam pra fora da água cheirando seu sangue e pedindo vingança, e Tajarê pensou em dar a vingança às piranhas. Dar a elas o corpo de Tajarê e pedir à Terra o esquecimento mas Tajarê era um guerreiro e mesmo um guerreiro envergonhado da vitória continuava um guerreiro e um guerreiro só não podia partir assim.

Tajarê tinha de igual vergonha do que Sjala tinha visto em seu coração no instante da batalha e em seu coração de igual pedia a chance de mudar o que habitava em ele, e ele de último pensou em Niadorã e no direito de Niadorã de amar sua mãe. Tajarê não ia desistir.

Os três do povo-botocudo que tinham ido falar com o Anhangá na margem do Grande Rio voltaram, espantando as piranhas, e empurravam agora a canoa e de igual Tajarê, e os olhos bem abertos de Tajarê seguiram as vitórias-régias vermelhas o sangue vermelho da mulher amada descendo e boiando e girando como feridas sem corpo no Grande Rio.

ROBERTO DE SOUSA CAUSO

AD&D
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

VENHA PARA O LADO NEGRO

The Complete Book of Villains, o guia para a criação do mais odioso vilão

O k. Seus jogadores ultrapassaram todos os perigos e estão muito próximos do objetivo final. Na verdade falta somente passar pela enorme cidade de Lenthor e seguir até o templo de Ty, do outro lado da montanha. Agora eles estão REALMENTE perto, mas você não quer entregar tudo de mão beijada. É claro que não. Alguma coisa memorável e inesquecível deve acontecer naquele momento mágico que antecede a vitória triunfal dos corajosos aventureiros. Algo deve ser feito

E então o que você faz? Rola um encontro aleatório e um batalhão inteiro de orcs desmiolados e sedentos de sangue aparecem vindos do nada. Igualzinho às últimas dez aventuras. Os jogadores entreolham se desconsolados e, pela vigésima sétima vez, desembainham suas espadas.

Este é um exemplo absurdamente forçado, mas exemplifica muito bem a frustração dos jogadores frente a um inimigo rotineiro, repetitivo, tedioso e que NADA tem a ver com a aventura. Este tipo de encontro pode ser interessante por uma ou duas vezes mas, explorado por repetidas vezes, acaba perdendo totalmente a graça.

Chega uma hora, dentro de um grupo de jogadores de RPG, em que simplesmente matar monstros sem um pingo de inteligência (ou representados como tal) extraídos de uma folha de fichário ou livro-suplemento não é suficiente. Neste ponto a maioria prefere inimigos inteligentes, que tenham objetivos e ambições tão amplas e variadas quanto os próprios personagens dos jogadores. Inimigos que inspirem medo, raiva e (por que não?) admiração. Que tenham vida.

Para este tipo de situação é que existem os vilões. Como você deve ter visto na DRAGÃO BRASIL anterior, em Dicas de Mestre, costuma se denominar um vilão como sendo aquele cara chato que tem objetivos opostos aos dos jogadores e que costuma aparecer nas horas mais improváveis, para tornar a vida dos personagens ainda mais difícil. O vilão deve ser um personagem marcante e inesquecível, tanto para o Mestre que o interpreta quanto para os jogadores que o enfrentaram. Mas nem sempre isso acontece. Criar um vilão memorável, além de trabalho, exige um bocado de imaginação e criatividade. E muita gente nem sabe por onde começar.

Por esse motivo a TSR resolveu dar uma mão e colocou no mercado ***The Complete Book of Villains***, o ***Livro Completo dos Vilões***

O ***Villains***, como é popularmente conhecido, é um recente livro suplemento para o AD&D. Um livro de "capa azul" — a TSR divide sua série de livros "*Complete*" em capas vermelha e azul: vermelhos são dirigidos para os jogadores, enquanto os azuis só devem ser lidos pelo Mestre. Seguindo a mesma linha dos outros livros da série, o ***Villains*** fornece informações que o Mestre pode utilizar para criar e desenvolver coerentemente os vilões de sua campanha ou aventura.

O livro apresenta algumas características diferenciadas se comparado com outros materiais já publicados para o AD&D. A linguagem é mais adulta e elaborada. O conteúdo é claro, e de uma profundidade assustadora. Mesmo o mais veterano e exigente Mestre de AD&D é capaz de se surpreender

Cada capítulo traz uma espécie de questionário ligado ao tema abordado, de modo que você possa construir seu próprio vilão passo a passo, enquanto lê. Como pode parecer óbvio para os Mestres mais experientes, há uma grande ênfase no que se refere à história do personagem, sua personalidade, seus gostos, defeitos e preferências. O detalhamento é tanto que existem até dicas para se determinar as características psicológicas do comportamento do vilão. Cada tópico apresenta uma introdução em forma de narrativa, como se fosse um trecho de um conto, exemplificando o tipo de característica que irá ser abordada, o que ajuda o leitor a entrar no "clima" da coisa

E o ***Villains*** não termina aí. Entre os dez capítulos em que se divide o livro há instruções para montar verdadeiras organizações criminosas, transformar um monstro qualquer do *Livro dos Monstros* em um vilão único, dicas de interpretação para vilões, idéias para aventuras e um compêndio com oito vilões criativos, prontos para infernizar a vida dos seus jogadores.

O mais interessante é que, embora direcionadas para o sistema de regras do AD&D, as informações presentes no ***Villains*** podem servir para Mestres de qualquer outro sistema. Sim, porque o livro não se prende a regras ou tabelas, e sim dicas e instruções de planejamento.

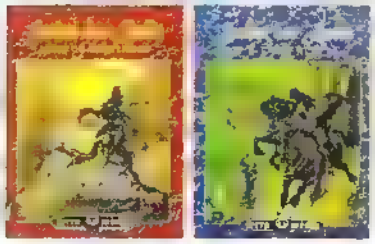
The Complete Book of Villains deveria ser o livro de cabeceira de qualquer Mestre que se preze. Leitura obrigatória para quem pretende colocar em suas aventuras algo mais do que kobolds, goblins, ou mesmo um batalhão de orcs desmiolados e sedentos de sangue.

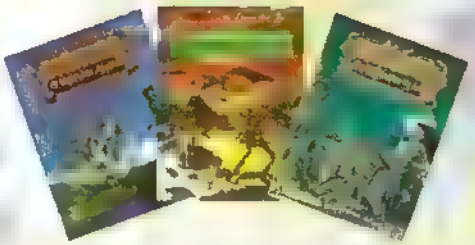
J M TREVISAN

Forbidden Planet

Forbidden Pla ne

Esgotado*





FIRST QUEST- Parte I
Livro de regras, livro de monstros e tesouros, folheto do mago, folheto do clérigo, 3 fichas de personagens, 6 dados e 6 miniaturas 28,00 ( )

FIRST QUEST- Parte II
Livro de aventuras, poster com 8 mapas p/ aventuras mini-mapa, 3 fichas personagens, escudo do mestre e CD audio interativo com explicações, narração e efeitos ... 28,00 ( )
FIRST QUEST Estojo Completo ... 59,00 ( )
LIVRO DO JOGADOR AD&D ... 59,00 ( )
LIVRO DO MESTRE AD&D ... 49,00 ( )
LIVRO DOS MONSTROS AD&D ... 65,00 ( )

FORGOTTEN REALMS
Parte I - Uma Viagem aos Reinos ... 28,00 ( )
Parte II Shadowdale ... 28,00 ( )
Parte III Undermountain - Guia ... 28,00 ( )
Parte IV - Av em Undermountain ... 28,00 ( )
KARAMEIKOS Vol I ... 28,00 ( )
KARAMEIKOS - Vol-II ... 28,00 ( )

HERO QUEST
O pre-RPG ideal p/ crianças e iniciantes, em um universo mágico cheio de surpresas 49,00 ( )

DRAGON QUEST
Jogo introdutório ao RPG Desafios em mesas com monstros e tesouros Caixa com dados especiais, cards, manual de instruções, miniaturas plásticas e tabuleiro ... 45,00 ( )

DUNGEONS & DRAGONS
O 1º e mais tradicional RPG do mundo! 45,00 ( )

SHADOWRUN (Manual Básico) ... 33,00 (*)
Contatos (suplemento + escudo) ... 11,50 ( )
Metagen (aventura) ... 10,00 ( )
Catálogo do Samurai Urbano (supl.) 11,50 ( )

TRILOGIA SHADOWRUN - SEGREDOS DO PODER (Literatura)
Vol I Nao Faça Acordos com o Dragão 18,60 ( )
Vol II Escolha Seus Inimigos com Cuidado ... 16,20 ( )
Vol III Encontre Sua Própria Verdade 22,00 ( )

TAGMAR (RPG Nac) Básico ... 22,00 ( )
Livro de Criaturas ... 10,00 ( )
O Arado de Ouro ... 6,00 ( )
A Fronteira ... 9,00 ( )

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES RPG Nac) Básico 20,00 ( )
O Engenho /A Floresta do Medo (aventuras ... 9,00 ( )
Os Quilombos da Lua (aventura) ... 10,00 ( )
O Vale dos Acritós (aventura) ... 10,00 ( )

SENHOR DOS ANÉIS - JOGO DE AVENTURAS
Manual Básico ... 25,50 ( )
Livro de Aventuras ... 18,60 ( )
Um Espião em Eisengard (livro-jogo) ... 12,60 ( )

Literatura de J.R.R. TOLKIEN
Senhor dos Anéis Trilogia
Vol. I - A Sociedade do Anel ... 25,40 ( )
Vol. II As Duas Torres ... 25,40 ( )
Vol. III - O Retorno do Rei ... 25,40 ( )
O Hobbit ... 25,40 ( )

ÚLTIMAS NOVIDADES

•CHEGARAM MINIATURAS BANHADAS PARA RPG

•Preço entre 1,50 a 3,00 Reais

KIT DE DADOS

Cada conjunto contém 6 unidades (4, 6, 8, 10, 12, e 20 faces)
opaco R$ 5,50 ( )
acrílico R$ 6,90 ( )

MINIATURAS

COLEÇÃO Anões (8 peças) ... 8,90 ( )
COLECAO Heróis (9 peças ... 8,90 ( )
COLEÇÃO Vampiros (4 peças) ... 8,90 ( )
COLECAO Lobisomens (4 peça) ... 8,90 ( )
COLEÇÃO Esqueletos (6 peças ... 8,90 ( )
COLEÇÃO Elfos (7 peças) ... 8,90 ( )
COLEÇAO Orcs (6 peças) ... 8,90 ( )
COLEÇÃO Heróis + Vilões (13 peças) ... 9,50 ( )
COLEÇÃO Montaria Goblin (8 peças) ... 8,90 ( )
COLEÇÃO Barbaros (6 peças) ... 8,90 ( )

DRACAO Verde ... 5,50 ( )
DRAGAO Dourado ... 5,50 ( )
DRAGÃO Vermelho ... 9,50 ( )
DRAGAO Cromático (Hidra 5 cabeças) ... 25,00 ( )
DRAGÃO Imperador (Tam. Gde) ... 28,00 ( )
Cavalaria de Orcs ... 10,90 ( )
Gigante de Fogo ... 5,50 ( )
COLEÇÃO "Senhor dos Anéis" ... 9,50 ( )
Grifo ... 9,50 ( )

Agora todas as miniaturas são banhadas!

t leva até você...

GURPS Pack
Modulo Basico 2ª edição, tabela para mestres capa plástica, poster e 3 dados de seis faces ..... 36,00 ( )
GURPS Cyberpunk 25,50
GURPS Fantasy ..... 25,50 ( )
GURPS Horror ..... Não disponível
GURPS Illuminati 25,50
GURPS Império Romano ..... 25,00 ( )
GURPS Magia ..... 25,50 ( )
GURPS Supers ..... 29,00 ( )
GURPS Viagem no Tempo ..... 25,50 ( )
VAMPIRO: A MASCARA (Pack) ..... 45,00 ( )
VAMPIRO: Guia do Jogador ..... 39,00 ( )
Livro do Clã BRUJAH ..... 15,95 ( )
Livro do Clã GANGREL ..... 15,95 ( )
Livro do Clã MALKAVIAN ..... 15,95 ( )
Livro do Clã NOSFERATU ..... 15,95 ( )
Livro do Clã TREMERE ..... 15,95 ( )
Livro do Clã VENTRUE ..... 15,95 ( )
Escudo p/VAMPIRO ..... 7,50 ( )
KIT VAMPIRO 10 dados de 10 faces + bolsa de veludo + brinde ..... 15,00 ( )
LITERATURA
"O LIVRO DOS VAMPIROS" (1.080 pg.) 38,50 ( )
(ENCICLOPÉDIA DOS MORTOS VIVOS
LOBISOMEM: O Apocalipse
Pack ..... 45,00 ( )
TOON (Basico) ..... 28,50 ( )
PARANOIA - Manual Básico ..... 27,50 ( )
MULHERES MACHONAS ..... 5,00 ( )
Freiras Renegadas ..... 5,00 ( )
TWERPS ..... 5,00 ( )
MONSTROS (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 14,00 ( )
Rapa-Kuí (aventura + escudo) 12,00 ( )
ARKANUN (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 12,00 ( )
GRIMORIO (Suplemento) ..... 12,00 ( )
INVASAO (RPG)
Manual Básico ..... 12,00 ( )
MILLENIA (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 28,00 ( )

INTERNET: E-Mail: fbplanet@Mandic.com.br

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO:Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS: AMAPA, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PREVIA) PEDIDO MINIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas.

VALOR + 3,50=* ..... *CHEQUE Nº* ..... *NOME:* .....
FONE: ..... *END:* .....
CIDADE ..... *ESTADO* ... *CEP* .....

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 Sao Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NORRE
Rua Clelia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 Sao Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data de saída de pedidos via correio
Tel. e Fax: (011) 255-9850

DB 20

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!

VALE XEROX

Lançado recentemente para 3DO PC e Mac, ***Lost Eden*** é um game que deixa muita gente de queixo caído! Os gráficos rolam no estilo do consagrado ***MYST***, e tem "toques" como os de ***Dragon Lore***. Foi desenvolvido por uma equipe de primeira categoria. Como acontecia no velho ***Sherlock Holmes***, todos os diálogos são gravados para que você consiga escutá-los depois. Os efeitos sonoros simulam florestas tropicais, e a música... ah! Excelentes, cheias de temas religiosos e selvagens ao mesmo tempo. Não basta? Bem, o jogo tem ainda narração e legendas em QUATRO idiomas — coisa pra

LOST EDEN

polígamo, melhor, poliglota nenhum botar defeito! Mas todos sabemos que em um RPG o que vale a pena é a história, o cenário, o enredo, o conto do vigário... oops! Continuando, a aventura se desenvolve muito bem: vai te mostrando aspectos da ação e depois faz você se empolgar a fundo no desenrolar de tudo. Vale a pena conferir, mesmo!

Humanos e dinossauros lado a lado numa aventura no paraíso.

Adam, Príncipe de Mo

Você é o jovem Adam, filho do Rei de Marshaar! Situado no castelo, dentro da cidade de Mo, hoje você completa 18 anos (Cadê o bolo?). Seus limites nunca foram além dos muros altos da cidade, pois seu pai temia por sua segurança. So que o reinado está passando por maus momentos: um tirano, conhecido como Moorkus Rex, vem saqueando e destruindo as cidades do reino. A população tem medo e o Rei não toma nenhuma providência para mudar a situação. Agora, já bem crescidinho, chegou a hora de tirar o cavalinho da chuva de sangue deixada pelo ta. Rex. Adivinha só quem vai dar uma ajudinha?

Siga Nossas Pegadas!

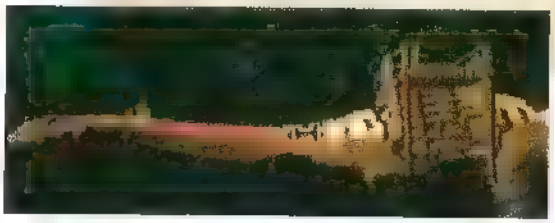
Como já é de costume, a Dragão Brasil vai dar uma mãozinha.. melhor dizendo, uma garrinha pra que vocês não tenham grandes problemas ao destroçar esse "RPG eletrônico". Pra fazer isso, chamamos, mais uma vez, o: malcriado, piolhento, fedorento e feioso... mas eficiente, Dr. Xurros. O cara vai explicar "tim tim por tim-tim" os passos a serem dados pra se avançar na aventura. Então, se você não for nenhum tapado, trate de seguir às pegadas deixadas por nosso amigo e feche esse bico!

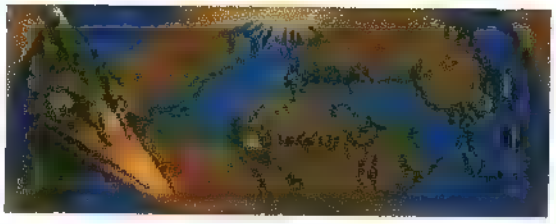
O Segredo de Graa

Você começa no pátio do castelo. Se continuar por aí, tentando passar pelo gorilão, vai acabar mofando. Trate de "puxar o carro" e ir para a entrada do lado esquerdo. Seguindo em frente, você encontrará um grande "hall" com três grandes portões; pegue o caminho do meio até chegar ao aposento real.

Depois de bater "aquele" papo com seu velho, o Rei, e perguntar sobre o quadro de Moorkus Rex, você ficará sabendo que sua mãe e irmã foram assassinadas. Fale então com Eloy, o pterodáctilo magrelo, dentro de seus aposentos. Ele lhe dará uma "pedra" estranha e contará que Dina, uma dinossaura com voz sexy, o espera do lado de fora do castelo (que pouca vergonha, heim!?!). Entre no portão do lado direito para encontrar Dina e siga ela até o velho da caverna, Tau, avô da "garota". O vovô lhe diz que há um segredo guardado nas "Criptas do Abandono" e morre, deixando uma concha poderosa de presente (que mau gosto!). Depois, você poderá "passar a mão" na netinha... epa, na faca do quarto!

De volta à cidade, vá até os aposentos de Monk (em frente ao seu) e converse com o barbudo. Você bate "um lero" legal com o cara e fatura um talismã da coragem. Deixe de ser ganancioso e dê o presentinho para Dina. Agora, a garota está corajosa e pode entrar, sem problemas, no portão da esquerda, onde fica o executor. Como ela fala muitas línguas, entende até o que Jabber diz... e olha que ele teve a "língua





decaptada" por seu avô, fundador da cidade de Mo. O tal executor vai lhe descolar um dente como presente de aniversário. Apanhe o dente cariado do panaca e tente encaixá-lo na caveira do aposento de Monk. "Abre-te Cézamo"! Você acaba de achar a passagem secreta para as "Criptas do Abandono". Vá em frente até encontrar um dinossauro numa sala cheia de inscrições na parede. Na sala, pegue o prisma no chão, dê uma olhada nos ossos da esquerda e também na parede. Descobrindo o Segredo de Graa, Dina lhe dará uma flauta mágica.
Vá então puxar uma conversinha com Monk e use o prisma na tábua em cima da mesa do barbudo. Já com a tábua, vá até os aposentos do Rei e os heróis conversarão sobre as chances de reverter a situação de caos.
O Rei dará passagem livre para você sair da cidade e ainda levar, de guarda-costas, Thugg, aquele gorilão paspalho.

Montando Cidades

Depois de descoberto o segredo das criptas, tumbas ou sei lá o que... chegou a hora de expandir as defesas do reino, construindo cidades e fortes com a força dos homens e dinossauros unificada. Há vários itens que Adam pode descolar pelo seu caminho. Saiba aqui, o que alguns mais "básicos" fazem:

Cogumelo Gordo	Alimenta os brontossauros
Cogumelo Magro	Argh! Está envenenado
Flauta	Brontossauros constroem cidade
Maçã	Alimenta os mosassauros do rio
Ouro	Contrata os velocirraptores
Ovo	Alimenta seu exército
Ninho	Alimenta os triceratops
Erva	Alimenta os apatossauros

As Cidades

• Chamaar

Esse é o primeiro vale onde você deverá construir uma cidade. Logo que você chega aqui, descola a amizade de Mungo, dinossauro muito inteligente. Há dois grupos de brontossauros no mapa. Alterne-os conforme os T-Rex incomodarem. Também não se esqueça de procurar pelos "Chorrians", antigos habitantes do local. Você os encontra, liderados por Chong, na floresta. Depois o "chorriano" lhe oferece a "Moon Stone" em gratidão. Também no meio do mato, são encontrados os cogumelos, ninhos, ovos e um grupo de apatossauros.
* Os tiranos desse vale temem o "Eye of the Storm".

• Uluru

Aqui você encontrará a tribo Ulele, liderada pelo bravo Ulan. Esses caras são feras em construir flechas e lanças! A tribo dos mascarados fica numa caverna a nordeste do mapa. Ajudando a galera dessa tribo, você descola MUITOS itens importantes para o bom desempenho na aventura. Eles procuram por três máscaras sagradas: Birth, Bonding e Death. Nesse vale você poderá achar, mais pra

frente: velociraptors e triceratopes. Um só grupo de brontossauros habita esse local!
* Contra os tiranos daqui, use o "Sky Hammer".

• Koto

As pessoas que constituem a tribo Kobe são todas amazonas. Morenas, altas e gostosonas, elas são ótimas guerreiras. Quem lidera o grupo é Kommala. Na parte noroeste do mapa você encontrará uma caverna com a "Sun Stone" e algumas inscrições na parede. Só depois de dominar os velociraptors de Uluru é que você poderá montar um forte aqui. Como em Uluru, apenas um grupo de brontossauros habita o vale. Kommala encontra a primeira das máscaras, procuradas pelos Uleles.
* Para desencorajar os tiranos daqui, use "Fire in the Clouds".

Depois de construir três cidades nesses locais, será a hora de ir em busca de um dinossauro gigante para poder atravessar o mar. Sua caravana toda vai então sofrer uma emboscada e vocês fugiram para uma nova ilha. A essa "altura do campeonato", nem Mungo, nem Dina estão com você. Para resolver o problema, é só ir até... oops! Quase me esqueço, sou um cara legal, não posso contar o final ou mostrar tudo de mão beijada. Agora, vê se deixa de ser preguiçoso e trate de terminar a aventura sozinho.

Dr. Xurros

RPG Eletrônico

Uma boa batalha, uma jarra de vinho e dúzias de donzelas pedindo por socorro... o que mais um RPGista pode querer? Novidades... e é por isso que estou aqui, dando as últimas dos RPGs no mundo eletrônico.

ETs Invadirão Games e Tabuleiros

Depois de ET - O Extraterrestre, Star Wars, Star Trek e nosso querido ET de Varginha, chegou a vez do sucesso de Hollywood, Independence Day, arrebentar nas paradas. Alguns contratos no ramo de games ainda estão a caminho... outros já estão em de desenvolvimento. Há vários gêneros que devem chegar em breve, entre eles: ID4 Attack, no estilo de Quake (um DOOM com gráficos poligonais), onde sua missão será acabar com a horda de ETs nojentos sozinho; ID4, seguindo a linha de Star Wars e Contra; ID4 Xtrategic, onde você deverá, com o jeitão de Warcraft e Dune II, desenvolver "fortes" controlando os humanos ou alienígenas. Fala-se também em um "adventure", no estilo de Day of Tentacle e Indiana Jones - Fate of Atlantis... mas essa não teve nenhuma manifestação de Softwares para desenvolvimento. Os títulos, conforme o prometido pelas softhouses, começam a pintar no início de 97.

Mesmo que você não tenha um PC ou video game, ainda pode curtir a onda dos "marcianos". Já há nos shoppings e algumas lojas "descoladas" um montão de miniaturas e bonecos "oficiais" do filme. Além de um joguinho meio estratégico de tabuleiro com pecinhas de papelão. Pode acreditar... você ficará verde de tanto ver esses malucos rodando por aí!

Samurai Shodown vira RPG

Um dos maiores sucessos da SNK, conhecida pelos belos títulos de pancadaria, acaba de virar jogo de RPG no Japão. Por enquanto, não há previsão da maravilha chegar para o resto do mundo. O pessoal até chuta datas entre o Natal e 1º trimestre de 97... mas são só boatos. Os gráficos estão legais pra caramba e a trilha sonora é recheada de músicas da época. Durante os combates, toneladas de magias ferradas, golpes especiais cheios de movimentos, além de contar com personagens já vistos nas outras versões. Há boatos sobre lutadores escondidos e sátiras com heróis da empresa.

Samurais, ninjas e muita magia o aguardam nesta Aventura.

A Volta de Flashback

Depois de Out of this World, Heart of the Alien e do fantástico Flashback... chegou a vez da maga dos games, Delphine Software, continuar nos premiando. Desta vez, a dádiva é Fade to Black, continuação de Flashback. O game ganhou cara nova: seus cenários, personagens e ação estão todos em 3D. Nessa nova aventura, o agente Conrad é pego por uma nave alienígena e é levado para uma prisão na lua, New Alcatraz. Daí, tudo é com você: fugir, matar, sobreviver e desvendar os segredos do jogo. Agora, além da versão para PC, há também uma versão para PlayStation e, em breve, Saturn.

Zelda e Mario "RPGzeiam" no Nintendo 64

Se você é um dos menos de 500 proprietários de N64 no país ou um dos milhões que pretendem comprá-lo ao ser lançado nos EUA e Brasil, ajoelhe-se, beije o chão e reze 999 terços! A nova versão de Zelda já está em fase avançada de desenvolvimento. Depois de versões para nintendinho, SNES, Game Boy e CD-i Phillips... o game parece estar bastante amadurecido.

O jogo deve estrear o novo acessório do Nintendo 64, o Bulkie Drive (DVD), que, segundo a Nintendo, é melhor que o CD. Por enquanto, só poucas fotos na Internet matam a curiosidade dos consumidores. Previsto para dezembro, no Japão.

Já pra quem não tem medo de encarar cogumelos e tartarugas, a versão 64-BIT de Super Mario RPG. A notícia gerou grande polêmica. A Nintendo "estava de mal" com a Square pela produção de Final Fantasy VII também para PlayStation... no entanto, foi junto com ela que se realizou a versão RPG de Mario para o SNES. Será que fizeram as pazes? O negócio é esperar pra ver! A propósito, a versão é para DVD.

Missão Impossível

Tom Cruise é galã e rico pra caramba! Ninguém acreditava que se daria bem na direção de Missão Impossível para os cinemas... mas ele apavorou; o filme é um sucesso e todo mundo gosta!

Aproveitando a onda de agentes secretos, tramas envolventes e seu filmaço... também chega uma versão para games. Por enquanto, só o Nintendo 64 terá essa missão.

O game vai misturar os estilos de Quake, Fade to Black e Resident Evil... ou seja, muita ação e inteligência durante a espionagem. Antes que me esqueça... essa mensagem se "auto-destruirá" em cinco segundos... 5... 4... 3... 2... até o mês que vem!

DR. XURROS

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas.

REF. DBE 2 (R$ 3,50)

REF. DBE 4 (R$ 3,50)

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ESGA (R$ 16,00)

REF. INV (R$ 12,00)

INVASÃO O RPG baseado no romance Espada da Galáxia.

DEFENSORES DE TÓQUIO

O RPG brasileiro mais vendido, mais fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Rangers, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

REF. DBF 1 (R$ 2,50)

REF. DBF 3 (R$ 2,50)

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais; eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar feitiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ARKA (R$ 12,00)

REF. GRI (R$ 12,00)

GRIMÓRIO
Primeiro Suplemento para ARKANUN

SÓ AVENTURAS

REF. SA 2 (R$ 2,80)

REF. SA 4 (R$3,00)

REF. SA 1 (R$ 2,80)

REF. SA 3 (R$ 2,80)

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

Dragão Brasil Especial (ref. DBE) 2 ❑ (ref. DBE) 4 ❑

Defensores de Tóquio (Ref. DBF 1) ❑ (Ref. DBF 3) ❑

Espada da Galáxia (Ref. ESGA) ❑ (Ref. INV) ❑

Arkanun (Ref. ARKA) ❑ (Ref. GRI) ❑

SÓ AVENTURAS (Ref. SA) 1 ❑ (Ref. SA) 2 ❑ (Ref. SA) 3 ❑ (Ref. SA) 4 ❑

NOME: _____ ENDEREÇO: _____

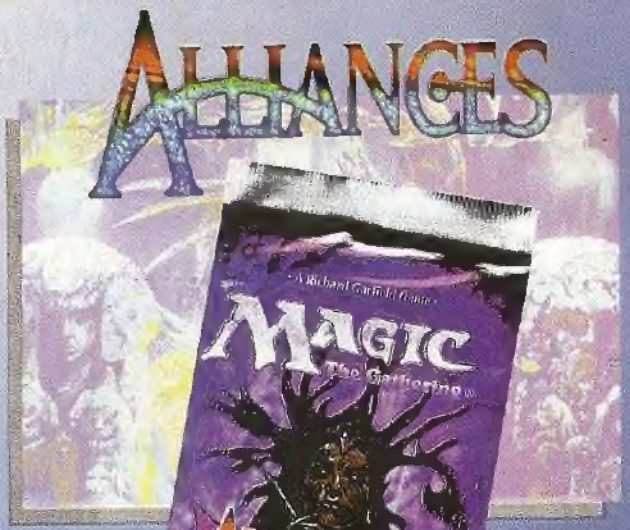
TEL.: _____ CEP: _____ CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

VALIDADE ATÉ 30/10/96

Forbidden Planet leva até você...



29,00 ( )

3,50 ( )

3,50 ( )

VENHA PARA O DIA DOS TRADERS E FAÇA AS MELHORES TROCAS:

segundas das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Pompéia)
quintas das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Ibirapuera)
sábados das	10:00 as 13:00hs	*Forbidden Planet* (Centro)

INTERNET: E-Mail: fbplanet @mandic.com.br

Faça logo seu pedido!!

Magic (Ed. Nacional)

Magic 4ª (c/60)	14,00 ( )
Magic 4ª (Booster c/ 10)	2,35 ( )
Magic 4ª (Terras Natais c/8)	2,00 ( )
Era Glacial Deck c/60	14,00 ( )
Era Glacial Booster c/15	3,75 ( )
ALIANÇAS c/12	3,00 ( )

Magic (Ed. Importadas)

MAGIC 4ª (c/60)	17,80 ( )
Booster 4ª (c/15)	5,90 ( )
Homelands (c/8)	3,50 ( )
Fallen Empires (c/8)	2,70 ( )
Chronicles (c/12)	3,95 ( )
ICE AGE Deck (c/60)	17,80 ( )
Booster Ice Age (c/15)	5,90 ( )
ALLIANCES(c/12)	4,40 ( )
Magic 3ª - Deck 45,00 (em inglês)	(cotação flutuante)
Magic 3ª - Booster 15,00 (em inglês)	(cotação flutuante)
The Dark - 7,50 (em italiano)	(cotação flutuante)
Legends - 20,00 (em italiano)	(cotação flutuante)

Outras Edições consulte-nos!

ACESSÓRIOS P/ COLECIONADORES:

Card Case - "porta cards" p/ 600 cards	24,90 ( )
Pasta arquivo - p/ porta cards	12,80 ( )
Dado de 20 lados p/ Magic	1,20 ( )
Conjunto Counters p/ Magic c/ 30 unidades	4,90 ( )
Plásticos p/ 9 cards p/ arquivo de cartas	0,50 ( )
Porta cards individuais	0,20 ( )
Protetor p/ cards ind. (pacote c/ 100) Imp.	15,00 ( )
"Reaper" - (counter giratório)	19,50 ( )
Deck Synder (estojo p/ baralho) Imp.	15,00 ( )

TEMOS TAMBÉM:

Spellfire (Deck Duplo-Nacional) c/ 110	18,00 ( )
Spellfire (Booster-Nacional) c/ 15 cartas	3,50 ( )
(3ª edição) Deck Duplo Imp. c/ 110 cartas	18,00 ( )
Spellfire (Booster-Ravenloft) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Forgotten) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Dragonlance) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Powers) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Underdark) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Runes & Ruines) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Birthright) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Dreconomicon) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Artefacts) c/15 cartas	9,50 ( )
Netrunner Deck duplo (c/120)	29,90 ( )
Netrunner Booster (c/15)	4,95 ( )
Overpower (Deck)	15,80 ( )
Overpower (Booster)	3,50 ( )
Overpower (Booster-Power Surge)	3,50 ( )
Overpower (Booster-Mission Control)	3,50 ( )
Rage (Deck)	15,80 ( )
Rage (Booster)	4,95 ( )
Rage (Booster-The Wyrm)	4,95 ( )
Rage (Booster-Umbra)	3,90 ( )
Star Wars (Deck)	17,50 ( )
Star Wars (Booster)	4,50 ( )
Wild Storm (Deck)	15,50 ( )
Wild Storm (Booster)	4,50 ( )
Middle Earth (Deck)	19,75 ( )
Middle Earth (Booster)	5,90 ( )
Vampire (Deck)	14,00 ( )
Vampire (Booster)	4,75 ( )
Dark Sovereigns (Booster)	4,75 ( )
Jihad (Deck)	14,00 ( )
Jihad (Booster)	4,75 ( )

CARTAS IMPORTADAS

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas: DB 20

VALOR + 3,50 = ... CHEQUE Nº ..... NOME: .....*

FONE: ..... END: .....

CIDADE ..... ESTADO ..... CEP .....

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

VALE XEROX

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!